YAMAHA

MOTIF XS

MANUALE DI ISTRUZIONI

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

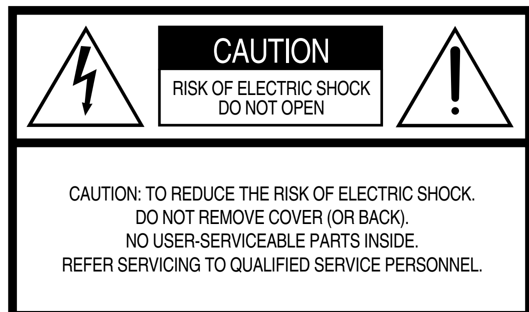
Integrated Sampling Sequencer / Real-time External Control Surface / Studio Connections

MOTIF XS6
MOTIF XS7
MOTIF XS8



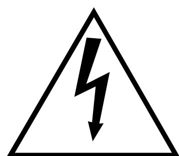
MESSAGGIO SPECIALE

Gli apparecchi elettronici Yamaha hanno un'etichetta simile a quella sottostante oppure un fac-simile dei simboli grafici impresso sulla custodia. In questa pagina troverete la spiegazione dei simboli. Vi raccomandiamo di osservare le precauzioni indicate.





Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero serve a segnalare all'utente l'esistenza di importanti istruzioni operative e di manutenzione nella documen-tazione che correda l'apparecchio.



Il simbolo del fulmine con la freccia all'interno di un triangolo equilatero serve a segnalare all'utente la presenza, all'interno dell'apparecchio, di "corrente pericolosa", che può essere di intensità sufficiente a costituire un rischio di scossa elettrica.

AVVISO IMPORTANTE: Tutti gli apparecchi elettronici Yamaha sono collaudati ed approvati da laboratori indipendenti che ne hanno attestato l'assoluta sicurezza di funzionamento se installati in modo corretto. NON modificate l'apparecchio, salvo espressa autorizzazione del costruttore poiché potreste alterare le sue prestazioni e/o violare le norme di sicurezza con conseguente perdita di validità della garanzia. La garanzia del titolo (contraffazione di brevetto ecc.) non verrà difesa dal costruttore nell'area (o nelle aree) in cui è avvenuta la modifica. Ciò potrebbe influire anche sulle garanzie implicite.

LE SPECIFICHE TECNICHE SONO SOGGETTE A MODIFICHE: Le informazioni contenute in questo manuale sono da considerarsi esatte al momento della stampa. La YAMAHA si riserva il diritto di cambiare o modificare le specifiche tecniche in qualsiasi momento, senza preavviso e senza obbligo di aggiornare gli apparecchi esistenti.

La YAMAHA produce apparecchi sicuri anche dal punto di vista ambientale. A questo proposito, leggete le seguenti avvertenze:

92-469- ① (rear)

Batteria: È possibile che questo apparecchio contenga una pila non ricaricabile che, se presente, è saldata. La durata media di questo tipo di pila è di circa cinque anni. Quando se ne rendesse necessaria la sostituzione, contattate un tecnico specializzato per effettuarla.

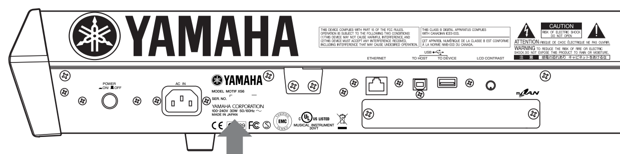
Attenzione: Non tentate di ricaricare, smontare o incenerire questo tipo di pila. Ricordate che le pile non devono essere lasciate a portata di mano dei bambini. Disfatevi delle pile scariche secondo le leggi del vostro Paese, consultando il vostro rivenditore. Nota: In alcune aree, il responsabile dell'assistenza è tenuto per legge a restituire i componenti difettosi. Avete comunque l'opzione di delegare lo smaltimento degli stessi al responsabile dell'assistenza che ha operato l'intervento tecnico.

Avvertenza per lo smaltimento: Se questo apparecchio risultasse irreparabilmente danneggiato, vi preghiamo osservare tutte le leggi locali relative alla distruzione di prodotti contenenti piombo, pile, plastica ecc.

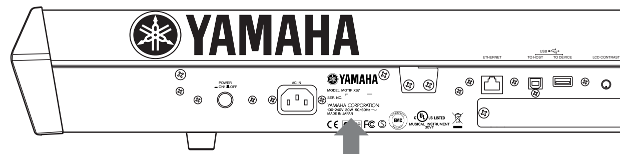
AVVERTENZA: Le spese di riparazione dovute ad una mancata conoscenza del funzionamento di un effetto o di una funzione (quando l'unità opera come previsto) non sono coperte da garanzia da parte della Yamaha, e sono pertanto a carico dell'utente. Vi consigliamo di studiare attentamente questo manuale e di consultare il vostro rivenditore prima di ricorrere al servizio di assistenza.

POSIZIONE DELLA PIASTRINA: Il grafico sottostante indica la posizione della piastrina sulla quale appaiono il modello, il numero di serie, l'alimentazione ecc. Dovreste annotare il modello, il numero di serie e la data dell'acquisto negli spazi previsti qui di seguito e conservare questo manuale come documento permanente del vostro acquisto.

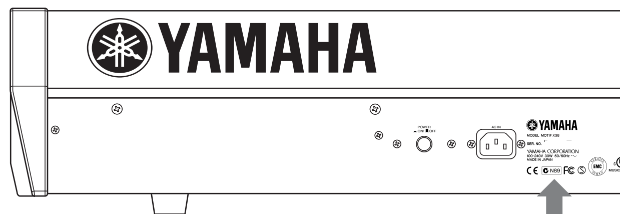
MOTIF XS6



MOTIF XS7



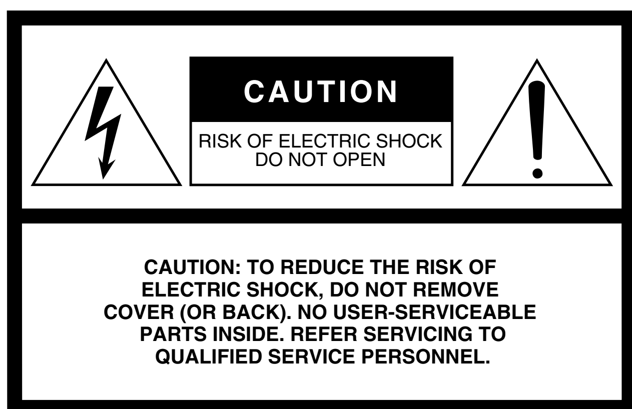
MOTIF XS8



Modello ______________________________

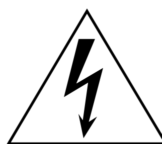
N. di serie ______________________________

Data dell'acquisto ______________________________

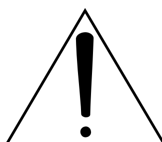


Questa avvertenza si trova nella parte posteriore dell'unità.

Spiegazione dei simboli grafici



Il simbolo del fulmine con la freccia all'interno di un triangolo equilatero serve a segnalare all'utente la presenza, all'interno dell'apparecchio, di "corrente pericolosa", che può essere di intensità sufficiente a costituire un rischio di scossa elettrica.



Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero serve a segnalare all'utente l'esistenza di importanti istruzioni operative e di manutenzione nella documentazione che correda lo strumento.

ISTRUZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA

1 Leggete queste istruzioni.
2 Conservate queste istruzioni.
3 Seguite tutte le avvertenze.
4 Seguite tutte le istruzioni.
5 Non usate lo strumento vicino all'acqua.
6 Per la pulizia usate soltanto un panno asciutto.
7 Non ostruite le aperture per la ventilazione. Installate lo strumento in base alle istruzioni del fabbricante.
8 Non installate lo strumento vicino a fonti di calore come termosifoni, termoregolatori, stufe o altri apparecchi che producono calore (amplificatori compresi).
9 Non eliminate lo scopo di sicurezza della spina polarizzata o dotata di messa a terra. La spina polarizzata è dotata di due puntali, uno più largo dell'altro. La spina con la messa a terra ha due puntali più un terzo per la terra. Il puntale largo o il terzo puntale servono per la vostra sicurezza. Se non dovessero entrare nella vostra presa di corrente, rivolgetevi ad un elettricista per la sostituzione di quest'ultima.
10 I cavi di alimentazione devono essere messi in modo tale da non essere calpestati o schiacciati da altri oggetti, facendo particolare attenzione alla parte prossima alle prese e al punto di fuoriuscita dallo strumento.
11 Usate soltanto gli accessori specificati dal fabbricante.
12 Usate questo strumento soltanto con un supporto fisso o mobile (su ruote) raccomandato dal fabbricante o venduto con l'apparecchio. Se usate un supporto mobile, fate attenzione quando lo spostate per evitare ferimenti dovuti ad un eventuale ribaltamento.



13 Il cavo di alimentazione deve essere scollegato dalla presa di alimentazione durante i temporali o quando non viene usato per lunghi periodi di tempo.
14 Questo strumento ha bisogno dell'assistenza di una persona qualificata se fosse stato danneggiato in qualche modo: ad esempio se il cavo di alimentazione o la spina sono stati danneggiati; o se all'interno dell'apparecchio sono caduti oggetti o se è penetrato del liquido; se è rimasto esposto alla pioggia o ad umidità; oppure se l'apparecchio è stato fatto cadere o non funziona normalmente.

AVVERTENZA
PER RIDURRE IL RISCHIO DI INCENDIO O SCOSSA ELETTRICA, NON ESPONETE QUESTO STRUMENTO ALLA PIOGGIA O ALL'UMIDITÀ.

(98-6500)

PRECAUZIONI

LEGGETE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE

* Vi preghiamo di conservare questo manuale in un luogo sicuro per future consultazioni.



AVVERTENZA

Seguite sempre le precauzioni di base elencate qui di seguito per evitare la possibilità di danni seri o eventuale pericolo di morte derivante da scossa elettrica, cortocircuito, incendio o altri pericoli. Queste precauzioni non sono esaustive.

Alimentazione/cavo di alimentazione

- Usate soltanto la tensione specificata come valore corretto per lo strumento. La tensione necessaria è stampata sulla piastrina dello strumento.
- Controllate periodicamente l'integrità della spina e togliete qualsiasi particella di sporco o polvere che possa essersi accumulata su di essa.
- Usate soltanto il cavo di alimentazione/spina fornito.
- Evitate di esporre il cavo di alimentazione a fonti di calore come radiatori o caloriferi, e non piegatelo eccessivamente per evitare di danneggiarlo. Evitate inoltre di appoggiare sul cavo oggetti pesanti oppure di posizionarlo dove potrebbe essere calpestato.
- Accertatevi di collegare lo strumento ad una presa dotata di idonea messa a terra. Una messa a terra non appropriata può causare scossa elettrica.

Non aprire

- Lo strumento non contiene componenti assistibili dall'utente. Non apritelo né tentate di disassemblarne i componenti interni o di modificarli in alcun modo.

Avvertenza relativa all'acqua

- Non esponete lo strumento alla pioggia e non utilizzatelo in prossimità di acqua o in condizioni in cui esso possa essere soggetto ad umidità. Evitate di appoggiare contenitori con liquidi che potrebbero penetrare in qualsiasi apertura.
- Non inserite né togliete mai una spina elettrica con le mani bagnate.

Avvertenza relativa al fuoco

- Non appoggiate sull'unità candele accese, poiché potrebbero cadere e provocare un incendio.

Se notate qualche anomalìa

- Se il cavo di alimentazione o la spina vengono in qualche modo danneggiati, o se vi è un'improvvisa mancanza di suono durante l'impiego dello strumento oppure in presenza di cattivo odore o fumo che vi sembra essere causato dallo strumento, spegnetelo subito, scollegate la spina dalla presa e fate ispezionare lo strumento da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.



ATTENZIONE

Seguite sempre le precauzioni di base sotto elencate per evitare la possibilità di ferimenti a voi o ad altri oppure di danneggiare lo strumento o la proprietà altrui. Queste precauzioni non sono esaustive.

Alimentazione/cavo di alimentazione

- Collegate sempre la spina a tre pin ad una presa appropriata dotata di messa a terra. (Per ulteriori informazioni sull'alimentazione principale, vedere a pagina 19.)
- Quando estraete la spina dallo strumento o da una presa, afferrate sempre la spina senza tirare il cavo. In caso contrario potreste danneggiare il cavo.
- Estraete la spina dalla presa quando non intendete utilizzare lo strumento per lunghi periodi di tempo oppure durante i temporali.
- Non collegate lo strumento ad una presa elettrica utilizzando una spina multipla. In caso contrario potreste ottenere una qualità di suono inferiore oppure causare surriscaldamento nella presa.

Posizionamento

- Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive oppure a temperature estreme (ad esempio alla luce solare diretta, in prossimità di un calorifero oppure all'interno di un'automobile durante le ore diurne) per evitare la possibilità di deformazione del pannello oppure danni ai componenti interni.
- Non usate lo strumento in prossimità di televisori, radio, apparecchi stereo, cellulari o altri apparecchi elettrici, poiché ciò può creare disturbi allo strumento, al televisore o all'apparecchio radio.
- Non posizionate lo strumento in un luogo instabile, dove può cadere.
- Prima di spostare lo strumento, togliete tutti i cavi collegati.
- Quando effettuate la messa a punto dello strumento, accertatevi che la presa a c.a. che state utilizzando sia di facile accesso. Se si manifestasse qualche inconveniente o malfunzionamento, spegnete immediatamente l'interruttore di accensione e scollegate la spina dalla presa. Anche quando l'interruttore è spento, l'elettricità continua a fluire ancora nello strumento ad un livello minimo. Se non usate lo strumento per un periodo di tempo prolungato, accertatevi di scollegare il cavo di alimentazione dalla presa a c.a.

(2)-11 1/2

Collegamenti

- Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, spegnete tutti i componenti. Prima di accendere o spegnere tutti i componenti, impostate al minimo il volume di tutti i componenti. Regolerete il volume mediante gli appositi controlli mentre suonate lo strumento.

Manutenzione

- Quando pulite lo strumento, usate un panno morbido e asciutto. Non utilizzate solventi per vernici, diluenti, fluidi per la pulizia o panni imbevuti di sostanze chimiche.

Consigli per il trattamento

- Fate attenzione a non inserire le dita o una mano in qualsiasi fessura esistente sullo strumento.
- Non bisogna mai inserire o lasciar cadere fogli di carta oppure oggetti metallici o di altra natura tra le fessure del pannello o della tastiera. In tale evenienza, spegnete immediatamente lo strumento e togliete la spina dalla presa; fate quindi controllare lo strumento da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- Non appoggiate sullo strumento oggetti di plastica, di vinile o di gomma, poiché questi potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
- Non appoggiatevi sullo strumento né posizionate su di esso oggetti pesanti, e fate inoltre attenzione a non esercitare una forza eccessiva sui pulsanti, sugli interruttori o sulle prese.
- Non utilizzate lo strumento ad un livello di volume eccessivamente alto per un lungo periodo, poiché ciò potrebbe causarvi la perdita permanente dell'udito. Se accusate perdita dell'udito o disturbi di altro tipo (fischi e altri rumori nell'orecchio), consultate un medico.

Salvataggio dei dati

Salvataggio e backup dei vostri dati

- I dati DRAM (vedere pagina 79) vanno perduti quando spegnete lo strumento. Salvate i dati su flash ROM/dispositivo di memorizzazione USB/dispositivo esterno come un computer.

  I dati immagazzinati nella flash ROM possono essere perduti a causa di malfunzionamento od operazione scorretta. Salvate i dati importanti su dispositivo USB/dispositivo esterno come un computer.

- Non tentate mai di spegnere durante la scrittura dei dati su Flash ROM (mentre viene visualizzato il messaggio "Executing..." o "Please keep power on"). Spegnendo in questa condizione si ottiene la perdita di tutti i dati user e il sistema si potrebbe bloccare (a causa della corruzione dei dati nella Flash ROM). Ciò significa che questo synth potrebbe non essere in grado di avviarsi correttamente, neppure accendendolo successivamente.

Backup del dispositivo USB/supporto esterno

- Per evitare la perdita dei dati, vi raccomandiamo di salvare i dati importanti su due dispositivi di memorizzazione USB/supporti esterni.

La Yamaha non può essere ritenuta responsabile per danni causati da un uso improprio o da modifiche allo strumento, nonché per la perdita o la distruzione di dati

Quando lo strumento non viene utilizzato, spegnetelo sempre.

(2)-11 2/2

Informazioni sulla versione Firmware più recente

Di tanto in tanto la Yamaha potrebbe aggiornare, apportando miglioramenti, il firmware del prodotto e il software applicativo accessorio senza preavviso. Vi raccomandiamo di controllare il nostro sito web e di aggiornare il vostro firmware del MOTIF XS o il software applicativo accessorio.

http://www.yamahasynth.com/

Osservate che le spiegazioni contenute in questo Manuale di Istruzioni si riferiscono alla versione del firmware in vigore al momento della produzione di questo manuale.
Per i dettagli sulle funzioni aggiuntive dovute a versioni più recenti, consultate il sito web.

Introduzione

Congratulazioni e vivi ringraziamenti per l'acquisto del vostro sintetizzatore di produzione musicale Yamaha MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8!
Forse siete ora il proprietario del migliore, il più versatile e certamente il più potente sintetizzatore e strumento di produzione totale di musica del pianeta. Abbiamo tentato di concentrare virtualmente tutta la nostra tecnologia e il nostro know-how per creare questo synth e abbiamo avuto successo. Il nuovo MOTIF XS non solo vi dà i suoni e i ritmi più recenti e i migliori (nonché la capacità di creare i vostri campioni), vi dà anche dei potenti strumenti di facile uso, che combinano e controllano questi suoni/ritmi dinamici - in tempo reale, mentre suonate!
Dedicate il tempo necessario a studiare questo manuale. Contiene informazioni molto importanti circa il migliore impiego di questo strumento sorprendente. Ora Immergetevi e buon divertimento!

Come usare il manuale

La documentazione del MOTIF XS è formata dalle seguenti pubblicazioni.

■ Manuale di istruzioni (questo libro)

Start Guide (pagina 19)

In questa parte introduttiva farete un tour guidato attraverso le varie funzioni dello strumento e comincerete ad avere un'esperienza diretta per suonarlo ed utilizzarlo.

Impiego di un computer (pagina 43)

In questa parte, vi mostreremo come configurare lo strumento con un computer (via USB e mLAN) e come usarlo con programmi software come il MOTIF XS Editor e il Cubase.

Sezione Base

- Struttura base (pagina 54)
  Dà una panoramica dettagliata delle principali funzioni e caratteristiche dello strumento e mostra come sono correlate.
- Operazioni base (pagina 81)
  Questa sezione vi introduce alle convenzioni base per far funzionare lo strumento come l'editing dei valori e il cambiamento delle regolazioni ed impostazioni.
- Connessioni (pagina 83)
  Questa sezione illustra le connessioni del MOTIF XS ai vari dispositivi esterni come strumenti MIDI, computer e dispositivi USB di immagazzinamento dati.

Reference (pagina 88)

È l'enciclopedia del MOTIF XS. Questa sezione spiega dettagliatamente tutti i parametri, le impostazioni, le funzioni, le caratteristiche, i modi e le operazioni.

Appendice (pagina 286)

Questa sezione contiene informazioni dettagliate su questo strumento, comprese le specifiche tecniche e un elenco di messaggi di avvertimento nonché le istruzioni per l'installazione di dispositivi opzionali (ad esempio i moduli DIMM e l'interfaccia mLAN16E2).

- Individuazione degli inconvenienti e rimedi (pagina 288)
  Se questo strumento non funziona come vi aspettate o se avete qualche problema con il suono o con il funzionamento, fate riferimento a questa sezione prima di rivolgervi al vostro negoziante o al centro di assistenza Yamaha. É stata prevista la maggior parte dei problemi comuni e la loro soluzione è stata indicata in modo semplice e facile da comprendere.

■ Data List (pubblicazione separata)

Contiene vari elenchi importanti come l'elenco delle Voci, l'elenco delle Waveform, quello degli effetti, il formato dei dati MIDI e il prospetto di implementazione MIDI.

■ Data List 2 (documentazione online separata)

Contiene vari elenchi: Performance, Master Program, Mixing Template, Arpeggio Type e Remote Control Function. Questa speciale documentazione online può essere scaricata dal sito Manual Library.

http://www.yamaha.co.jp/manual/

Accessori

Cavo di alimentazione per c.a.
Manuale di istruzioni (questo)
Data List
Disco x 1 (con il software DAW)*

* Per i dettagli, vedere pagina 305.

AVVERTENZA SPECIALE

Caratteristiche principali

■ **Tastiera dinamica ed espressiva (pagina 12)**

Il MOTIF XS6 dispone di una tastiera a 61 tasti, mentre il MOTIF XS7 ne ha 76 con la tastiera di alta qualità FSX ed il MOTIF XS8 ne ha 88 con la tastiera di alta qualità BH (Balanced Hammer). Tutte sono dotate della caratteristica touch response (sia initial touch sia aftertouch). Questo vi permette di cambiare in molti modi l'espressione dei suoni —l'initial touch o tocco iniziale mediante la forza con cui premete i tasti e l'aftertouch (successivo) mediante la pressione che imprimete ai tasti mentre li tenete premuti.

■ **Vasta gamma di Voci e Categorie, con funzioni di ricerca: Search Function (pagina 23)**

Il MOTIF XS dispone di un enorme numero e di una vasta gamma di voci dinamiche e autentiche. Usate la funzione Category Search per richiamare le voci o suoni desiderati, sulla base del tipo dello strumento.

■ **Otto Elementi per ogni voce o Voice (pagina 56)**

Ogni Normal Voice può contenere fino a otto Elementi separati di suono, dando luogo a voci di grande complessità e ricche texture. Questi Elementi possono anche essere controllati in tempo reale — usando i controlli scorrevoli sul pannello, definiti sliders, i pulsanti [ASSIGNABLE FUNCTION], o il modo con cui suonate la tastiera. Sono disponibili anche speciali “Mega Voices”, che permettono di ricreare quei suoni esclusivi degli strumenti acustici.

■ **Potente caratteristica di Arpeggio con quattro tipi (pag. 24 e 62)**

L'Arpeggio esegue automaticamente una varietà di frasi di sequenze inrisposta ai tasti da voi suonati. Questa funzione è particolarmente efficace con le Drum Voices — consentendovi di richiamare facilmente vari pattern ritmici al tocco di un tasto e suscitare ispirazione istantanea per la creazione di song e performance. Con le Normal Voice, l'Arpeggio cambia armonicamente secondo gli accordi suonati, aiutandovi nella composizione o nell'esecuzione. È possibile ottenere fino a quattro Arpeggi simultanei, e naturalmente, essi sono in perfetto sincronismo. Anche le caratteristiche di controllo della Velocity, Accent Phrase e Random SFX — nonché le otto manopole (Knob) del pannello — contribuiscono ad aumentare l'espressività, ed il controllo in tempo reale sul playback dell'Arpeggio.

■ **Performance costituite da quattro voci (pagina 28)**

Il modo Performance vi permette di usare quattro voci differenti assieme — in layers o in split della tastiera. Inoltre, il MOTIF XS vi offre la possibilità di controllo in tempo reale della Performance, mentre suonate — consentendovi di selezionare rapidamente le Parti, di inserirle o disinserirle (on/off), di attivare/disattivare il playback dell'Arpeggio, ed altre operazioni. In questo modo potete anche registrare direttamente la vostra Performance nelle tracce di Song o Pattern premendo il pulsante [REC].

■ **Sampling Sequencer integrato — combina con continuità registrazione audio e MIDI (pagine 39, 161 e 242)**

Il MOTIF XS possiede caratteristiche complete di registrazione e di editing dei campioni (Sample), oltre alla memoria per quest'ultimi (con moduli DIMM opzionali). L'ampia compatibilità di dati vi permette di caricare file AIFF e WAV, nonché campioni e dati di program/voice prelevati da altri popolari campionatori, come quelli Yamaha serie A. Per un'ulteriore flessibilità, è stata prevista la potente caratteristica Slice che “spezzetta” automaticamente i vostri ritmi e riff, scomponendoli secondo i loro movimenti e note singole. Così potete gestire le parti componenti dei vostri loop di campioni come dati MIDI, e disporre della possibilità di cambiare facilmente il tempo e perfino il feel ritmico, senza disturbare il pitch o la qualità del suono.

■ **Loop Remix (pagina 175)**

Questa caratteristica divide i dati (quelli relativi al campione audio nonché quelli della sequenza MIDI) in una traccia specificata in varie durate di note, e casualmente riarrangia una porzione di dati per creare variazioni totalmente nuove.

■ **Ampia elaborazione degli effetti (pagina 68)**

Il MOTIF XS vi dà una vasta scelta di opzioni per l'elaborazione del segnale, inclusi Reverb e Chorus separati, un Master Effect globale, inclusa la compressione multi-banda, master EQ a cinque bande, ed un totale di otto Effetti Insertion indipendenti. L'ultimo include una sorprendente varietà di effetti, oltre ad una speciale caratteristica Vocoder.

■ **Otto manopole e cursori (Slider) (pagine 26, 33, 90 e 136)**

Controllo totale in tempo reale con otto manopole e otto cursori (slider) per cambiare la Voce, regolare il Mixing di Song/Pattern, e controllare il software DAW (come il Cubase) via computer.

■ **Modo Pattern — per creare una Song (pagina 208)**

Le funzioni del modo Pattern vi permettono di allestire sezioni ritmiche differenti e riff come elementi singoli — che potete facilmente e intuitivamente combinare in tempo reale per creare complete tracce di ritmo. Le Section create possono essere combinate assieme per dar luogo a Pattern Chain, e queste concatenazioni (chain) possono essere comodamente convertite in dati di Song.

■ **Song Scene e Mixing Voice — per creare una Song (pag. 179 e 230)**

Song Scene è un altro strumento molto potente che vi permette di richiamare ad uno schiocco di dita regolazioni della traccia del sequencer (ad esempio pan, track mute ed altre). Quindi, durante il playback o la registrazione, potete commutare semplicemente fra le scene per avere dei cambiamenti istantanei e dinamici. Oltre alla possibilità di creare le User Voice nel modo Voice, potete creare Mixing Voice speciali per Song e Pattern, consentendovi di personalizzare le voci specificamente per le vostre registrazioni di Song/Pattern.

■ **Modo Master — per esecuzioni live (pagina 251)**

Il modo Master vi permette di usare il MOTIF XS come un controller master keyboard (con zone indipendenti) e per la riconfigurazione facile dello strumento fra play di Voice/ Performance e Song/Pattern in applicazioni dal vivo.

■ **Dotato di vari connettori (pagine 16, 17 e 18)**

Un pannello posteriore ricco di connessioni input/output consente la massima flessibilità di interfacciamento possibile. Fra gli altri, sono disponibili Assignable Outputs, A/D Inputs, Digital Output, MIDI, Ethernet, mLAN (standard sul MOTIF XS8 e disponibili opzionalmente per il MOTIF XS6/7) e due connettori USB.

■ **Collegabilità con computer (pagina 43)**

La serie completa di connettori — Ethernet, mLAN e USB TO HOST — facilitano al massimo l'interfacciamento con computer e con il vostro software favorito. In particolare, la nuova connessione Ethernet offre un rapido trasferimento dei file del vostro MOTIF XS a/da un computer facente parte della stessa rete.

■ **Quick Setup per l'impiego di un computer (pagina 270)**

Questa funzione vi permette di riconfigurare istantaneamente il MOTIF XS per differenti applicazioni relative a computer/ sequencer richiamando preset programmati appositamente.

■ **Editor software per il MOTIF XS (pagina 50)**

Lo strumento è compatibile anche con il MOTIF XS Editor — che è un programma software generale per l'editing, di facile impiego che vi permette di cambiare (via connessione USB) le configurazioni o setup di Mixing e le Mixing Voice da usare per il playback di Song/Pattern. Il MOTIF XS Editor è gratuito ed è scaricabile dal sito web Yamaha.

■ **Integrazione con Cubase (pagina 49)**

Il MOTIF XS è progettato specialmente per lavorare tranquillamente con Cubase, il software DAW completo della Steinberg — per poter rendere disponibile un unico sistema di produzione musicale completo, in cui hardware e software sono assolutamente integrati.

Sommario

Introduzione 6
Come usare il manuale 6
Accessori 6
Caratteristiche principali 7
I controlli e i connettori 10
Pannello frontale 10
Pannello posteriore 16

Start Guide 19

Step 1: Messa a punto 19
Alimentazione 19
Collegare altoparlanti o cuffie 19
Accensione 19
Regolare il suono ed il contrasto del display 20
Eseguire i suoni 20
Selezionare ed eseguire i suoni 20
Modi 20
Ascoltare la Demo Song 21
Resettare la User Memory sulle impostazioni originali della fabbrica 22
Step 2: Selezionare ed eseguire una voce 23
Selezionare una voce 23
Indicazioni del modo Voice Play 23
Selezionare una Drum Voice 23
Impiego della funzione Category Search 24
Suonare l'Arpeggio 24
Cambiare il tipo di Arpeggio 25
Impiego dei Controller 25
Impiego delle manopole 26
Regolare l'accordatura con altri strumenti 27
Transpose 27
Step 3: Selezionare ed eseguire una Performance 28
Selezionare una Performance 28
Indicazioni del modo Performance Play 28
Come vengono assegnate le voci alle Parti di una Performance 28
Creare una Performance combinando le voci 29
Cambiare le impostazioni di Arpeggio per ogni Parte 30
Usare i Controller e le manopole 31
Registrare la propria Performance 31
Step 4: Creare Song originali 33
Terminologia 33
Playback delle song 33
Preparare la registrazione Realtime 34
Inizio della registrazione! 35
Correggere le note errate 35
Creare un senso di swing—Play Effect 36
Memorizzare la song creata 36
Salvare i dati di Song su un dispositivo di memorizzazione USB 36
Step 5: Creare un Pattern 37
Struttura del Pattern 37
Ascoltare i Demo Pattern 37
Visualizzare il display Patch di Demo Pattern 38
Visualizzare il display Mixing di Demo Pattern 38
Creare un Pattern usando la funzione Arpeggio 39
Creare un Pattern con campioni audio—Sampling 39
Memorizzare il Pattern e salvare il campione (Sample) 42

Usare un computer 43

Collegamento con un computer 43
Creare una song con l'uso del computer 47
Integrazione fra Yamaha Editors e Cubase 49
Controllare un DAW sul computer dal MOTIF XS 51

Sezione base 54

Struttura base 54
- Struttura dei modi operativi 54
- I sette blocchi funzionali 55
- Blocco di generazione suono 56
- Blocco Sampling 59
- Blocco Audio Input 59
- Blocco Sequencer 59
- Blocco Arpeggio 62
- Blocco Controller 67
- Blocco Effect 68
- Interfaccia MIDI 76
- Memoria interna 79

Operazioni base 81
Connessioni 83
- Collegamento con strumenti MIDI esterni 83
- Collegamento con un MTR (Multi-track Recorder) 84
- Impiego dei dispositivi di memorizzazione USB 85
- Connessione in rete 86

Reference 88

Suonare la tastiera nel modo Voice Play 88
Editing di una Normal Voice 96
Editing di una Drum Voice 127
Voice Job—Funzioni comode 133
Suonare nel modo Performance 135
Editing di una Performance 141
Performance Job—Funzioni comode 159
Creare una Voice/Performance con la funzione Sampling 161
Playback di Song 178
Registrazione di Song 186
Editing di Eventi MIDI (Song Edit) 192
Song Job 195
Playback di Pattern 208
Registrazione di Pattern 218
Editing di Eventi MIDI (Pattern Edit) 220
Pattern Job 222
Impostazioni del generatore di suono multitimbrico per il playback di Song/Pattern (modo Mixing) 229
Registrazione audio in Song/Pattern (modo Sampling) 242
Impiego come Master Keyboard (modo Master) 251
Impostazioni di sistema (modo Utility ecc.) 259
Gestione file (modo File) 272

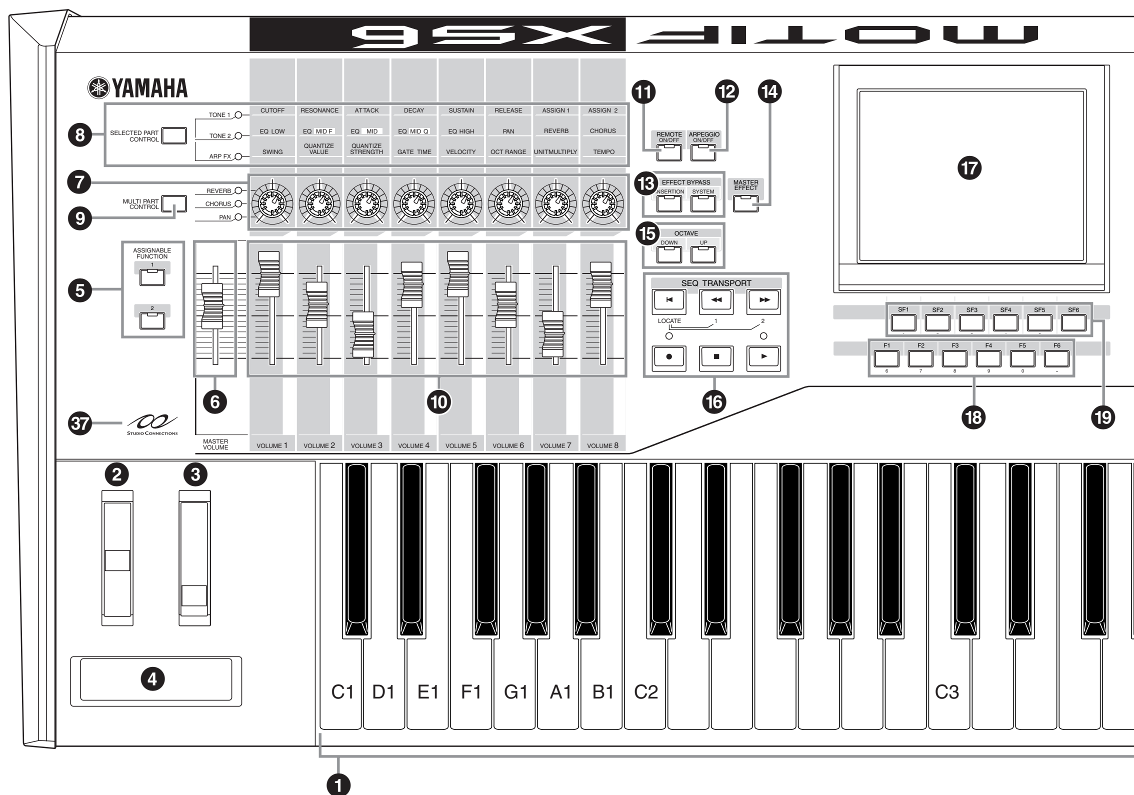
Appendice 286

Messaggi sul display 286
Inconvenienti e rimedi 288
Installazione di hardware opzionale 293
Specifiche tecniche 297
Indice 299
Informazioni sul disco accessorio 305

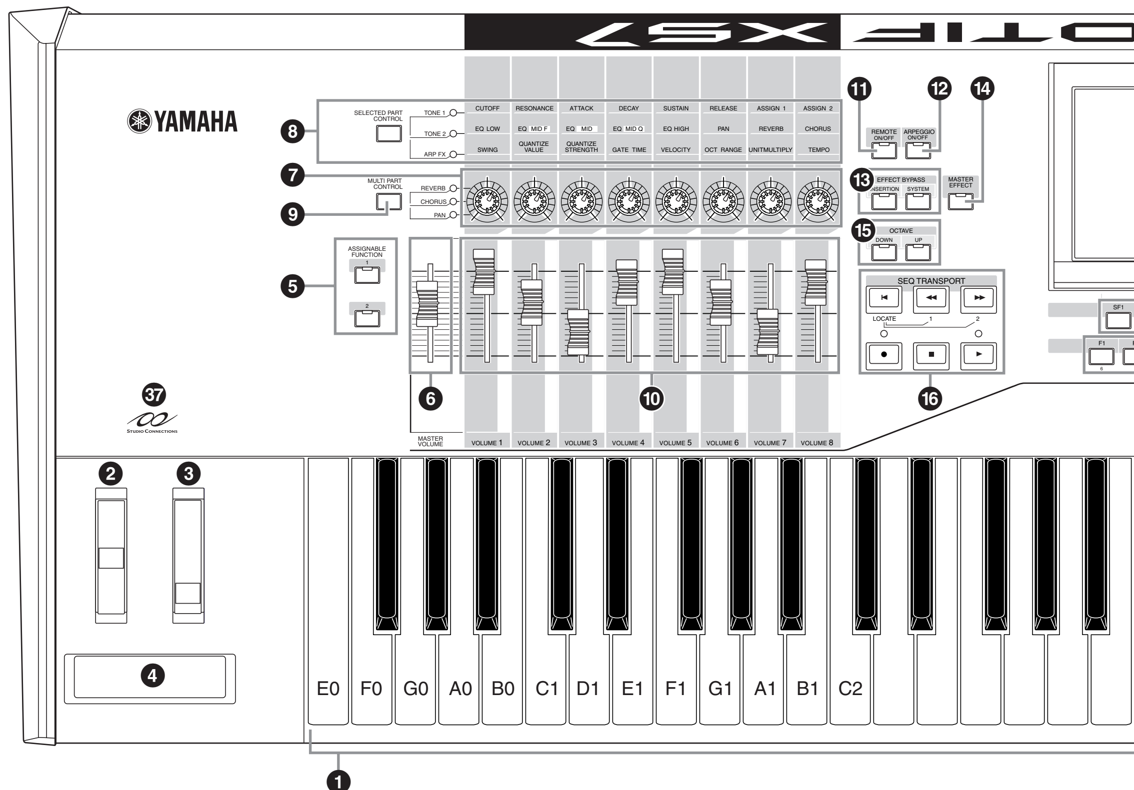
I controlli e i connettori

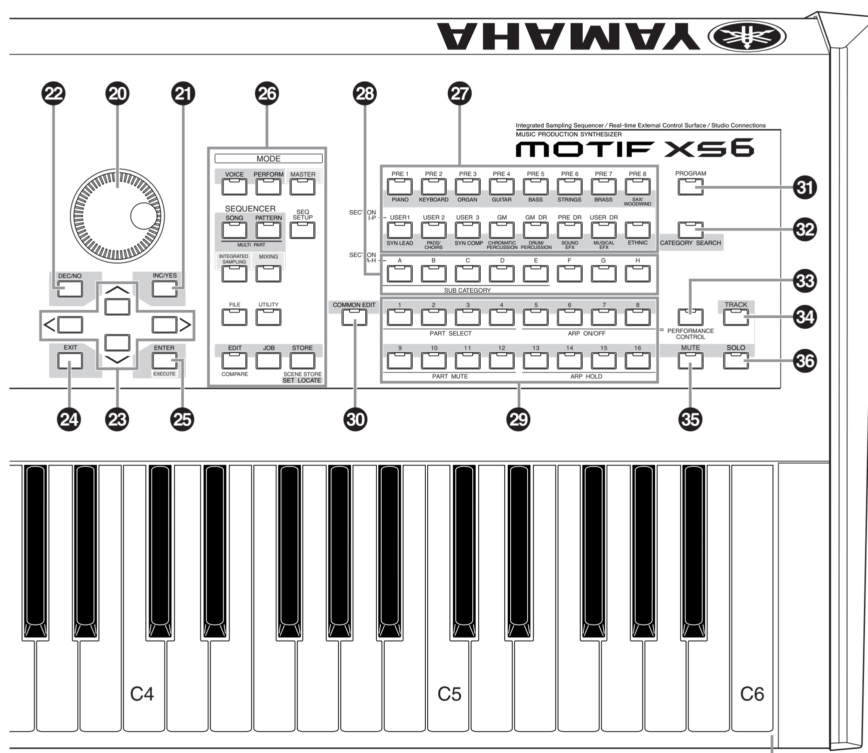
Pannello frontale

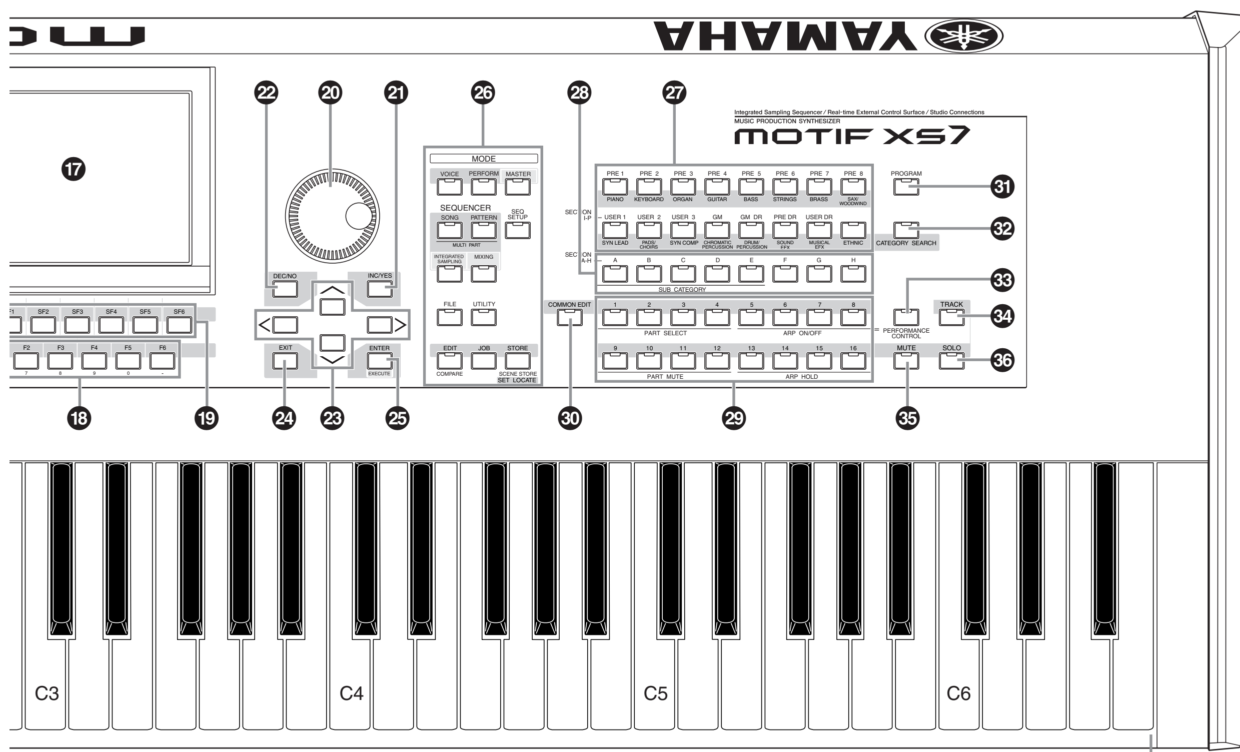
MOTIF XS6



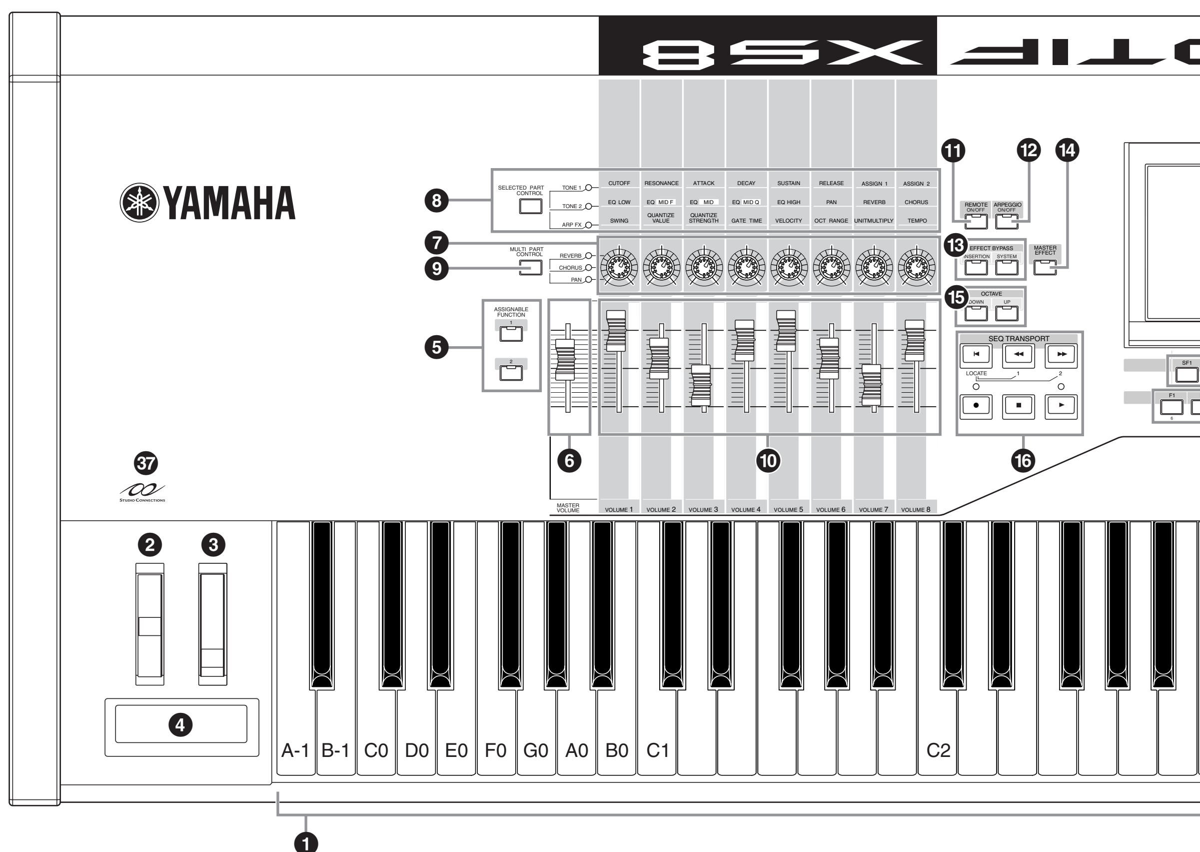
MOTIF XS7




YAMAHA
Integrated Sampling Sequencer / Real-time External Control Surface / Studio Connections
MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER
MOTIF XS6
MODE
VOICE
PERFORM
MASTER
SEQUENCER
SONG
PATTERN
SEQ SETUP
MULTI PART
INTEGRATED SAMPLING
MIXING
FILE
UTILITY
EDIT
JOB
STORE
COMPARE
SCENE STORE
SET LOCATE
DEC/NO
INC/YES
EXIT
ENTER
EXECUTE
COMMON EDIT
PRE 1
PRE 2
PRE 3
PRE 4
PRE 5
PRE 6
PRE 7
PRE 8
PIANO
KEYBOARD
ORGAN
GUITAR
BASS
STRINGS
BRASS
SAX/WOODWIND
USER 1
USER 2
USER 3
GM
GM DR
PRE DR
USER DR
SYN LEAD
PADS/CHOIRS
SYN COMP
CHROMATIC PERCUSSION
DRUM/PERCUSSION
SOUND EFX
MUSICAL EFX
ETHNIC
SUB CATEGORY
PART SELECT
ARP ON/OFF
PART MUTE
ARP HOLD
PROGRAM
CATEGORY SEARCH
PERFORMANCE CONTROL
TRACK
MUTE
SOLO
C4
C5
C6


YAMAHA
Integrated Sampling Sequencer / Real-time External Control Surface / Studio Connections
MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER
MOTIF XS7
SF1
SF2
SF3
SF4
SF5
SF6
F1
F2
F3
F4
F5
F6
MODE
VOICE
PERFORM
MASTER
SEQUENCER
SONG
PATTERN
SEQ SETUP
FILE
UTILITY
EDIT
JOB
STORE
DEC/NO
INC/YES
EXIT
ENTER
COMMON EDIT
PROGRAM
CATEGORY SEARCH
PERFORMANCE CONTROL
TRACK
MUTE
SOLO
C3
C4
C5
C6

MOTIF XS8



❶ Tastiera

Il MOTIF XS6 ha una tastiera con 61 tasti, mentre il MOTIF XS7 ne ha 76 ed il MOTIF XS8 88. Tutti sono dinamici e dotati di risposta al tocco (sia initial touch che aftertouch). Con l'initial touch, lo strumento avverte con quale forza suonate i tasti, ed utilizza questa forza di esecuzione per influenzare il suono in vari modi, in base alla voce selezionata. Con l'aftertouch, lo strumento rileva la pressione che esercitate sui tasti mentre suonate e la utilizza per influenzare il suono in vari modi, in base alla voce selezionata. Inoltre, all'aftertouch, per ogni Voce, possono essere assegnate varie funzioni (pagina 104).

❷ Rotella PITCH bend (pagina 67)

Controlla gli effetti di pitch bend. A questo controller potete anche assegnare funzioni diverse.

❸ Rotella Modulation (pagina 67)

Controlla l'effetto di modulazione. A questo controller potete anche assegnare altre funzioni.

❹ Ribbon Controller (pagina 67)

Questo controller a nastro è sensibile al tocco e viene controllato facendo scorrere il dito lungo la sua superficie laterale. A questo controller potete anche assegnare altre funzioni.

❺ Pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION (pagina 67)

In base alle impostazioni di XA Mode (Expanded Articulation Mode) nel modo Voice Element Edit, potete richiamare l'Elemento specifico della voce selezionata premendo ciascuno di questi pulsanti durante la vostra esecuzione sulla tastiera. Inoltre, a questi pulsanti potete assegnare alre funzioni.

❻ MASTER VOLUME (pagina 20)

Spostate verso l'alto il cursore o slider per aumentare il livello di uscita dalle prese OUTPUT L/R e dalla presa PHONES.

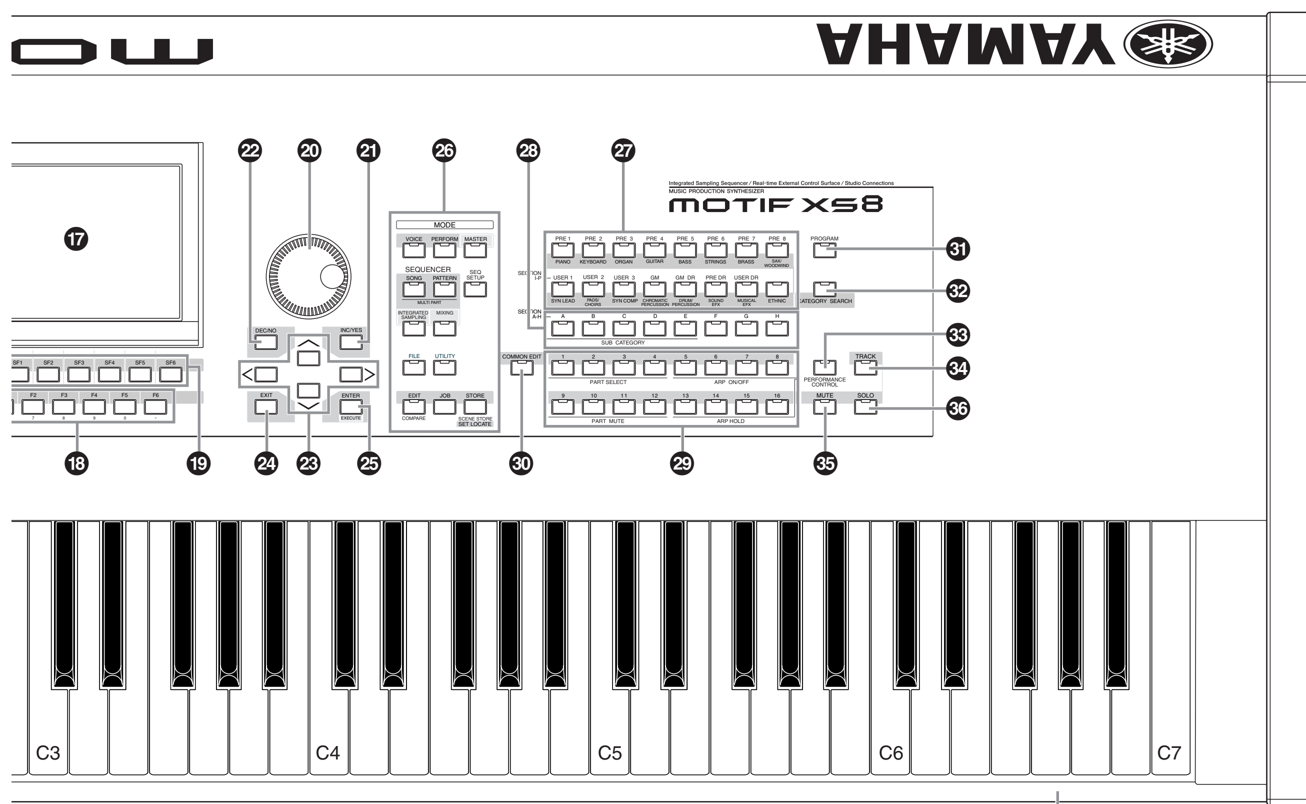
❼ Manopole (pagine 26, 31, 89, 136, 181 e 252)

Queste otto manopole molto versatili vi permettono di regolare i vari aspetti o parametri della voce corrente. Usate il pulsante [SELECTED PART CONTROL] o [MULTI PART CONTROL] per cambiare le funzioni assegnate alle manopole.

❽ Pulsante [SELECTED PART CONTROL] (pagine 26, 64, 89, 136, 181 e 252)

Premendo questo pulsante cambiano le funzioni assegnate alle otto manopole. Si accende la spia in prossimità dei parametri correntemente attivi. Nel modo Voice, una funzione di ciascuna manopola viene applicata alla Voce corrente, mentre nel modo Performance/Song/Pattern una funzione di ciascuna manopola viene applicata solo alla Parte selezionata in quel momento (o a tutte le Parti secondo l'impostazione).

NOTE Notate che le funzioni assegnate alle manopole (Knobs) identificate come "ASSIGN1" e "ASSIGN2" con la spia TONE 1 accesa, nel modo Performance vengono applicate sempre a tutte le Parti e nel modo Song/Pattern solo alla Parte specificata.



❾ Pulsante [MULTI PART CONTROL] (pagine 136 e 180)

Premendo questo pulsante cambiano le funzioni assegnate alle otto manopole nel modo Performance / Song/Pattern. Si accende la spia in prossimità dei parametri correntemente attivi. Nel modo Performance, le quattro manopole più a sinistra corrispondono alle Parti 1 – 4. Nel modo Song/Pattern, tutte le manopole corrispondono alle Parti 1 – 8 o 9 –16 (secondo la Parte selezionata in quel momento).

❿ Control Slider (cursori)

Questi slider controllano in vari modi il volume del suono, secondo il modo selezionato:
Modo Voice — volume degli otto Elementi (pagina 90)
Modo Performance — volume delle quattro Parti (pagina 137)
Modi Song/Pattern — volume delle otto Parti, compresa quella corrente (pagina 180)
Modo Master — volume (pagina 252) o il numero di Control Change specificato (pagina 257) delle otto Zone

NOTE Se sono al minimo tutti i Control Slider, dallo strumento non udirete alcun suono, anche se suonate la tastiera o eseguite una Song o un Pattern. In tal caso, spostate tutti gli slider su un livello adatto.

NOTE Lo slider o cursore MASTER VOLUME regola il livello di uscita audio da questo strumento. D'altra parte il Control Slider regola il volume per l'Elemento della Voce o della Parte dei Performance/Song/Pattern come un parametro. Di conseguenza, i valori impostati via Control Slider possono essere memorizzati come dati di Voice, Performance, Song o Pattern.

⓫ Pulsante [REMOTE ON/OFF] (pagina 52)

Il modo Remote vi permette di controllare il software del sequencer sul vostro computer mediante i controlli del pannello dello strumento. Premete il pulsante [ON/OFF] per attivare il modo Remote.

⓬ Pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] (pag. 65, 101 e 135)

Premete questo pulsante per abilitare o disabilitare il playback dell'Arpeggio per ciascuna Voice, Performance, Song o Pattern. Tuttavia, se l'interruttore Arpeggio della parte selezionata è impostato su off nel modo Performance/Song/Pattern, anche premendo questo pulsante non si ha alcun effetto.

⓭ Pulsanti EFFECT BYPASS (pagina 260)

Il blocco effetti dello strumento prevede quelli di tipo Insertion (otto set, con due unità effetti per set), gli effetti System (Reverb e Chorus), e gli effetti Master. Gli effetti possono essere applicati alle voci suonate via tastiera e al playback di Song/Pattern. Quando è accesa la spia del pulsante [INSERTION] o [SYSTEM], l' Effetto corrispondente è escluso (off) (o bypassato).

NOTE Quando la casella del Reverb/Chorus è impostata su off nel display [UTILITY] → [F1] General → [SF2] FXBypass, il Reverb/Chorus viene mantenuto (non escluso temporaneamente) anche se il pulsante [SYSTEM] è attivato.

⓮ Pulsante [MASTER EFFECT] (pagine 146 e 264)

Quando questo pulsante è premuto (la spia è accesa), il Master Effect viene applicato al suono generale dello strumento. Inoltre, per accedere al display per l'impostazione del Master Effect, premete [MASTER EFFECT] e tenetelo premuto per uno o due secondi.

⓯ Pulsanti OCTAVE [UP] e [DOWN] (pagine 91, 92, 138, 251 e 260)

Usate questi pulsanti per cambiare il range di note della tastiera. Per ripristinare l'impostazione normale di ottava, premeteli simultaneamente.

⓰ Pulsanti SEQ TRANSPORT (pagine 21, 178 e 208)

Questi pulsanti controllano la registrazione e il playback dei dati di sequenza Song/Pattern.

[⏮] Pulsante (Top)
Riporta istantaneamente all'inizio della song o del pattern corrente (cioè il primo movimento della prima misura).

[◀◀] Pulsante (Reverse)
Premete brevemente questo pulsante per retrocedere di una misura per volta oppure tenetelo premuto continuamente per il riavvolgimento.

[▶▶] Pulsante (Forward)
Premete brevemente per avanzare di una sola misura per volta, oppure tenetelo premuto continuamente per un avanzamento veloce.

[●] Pulsante (Record)
Premetelo per abilitare la registrazione (song o pattern phrase). (L'indicatore si accende.)

[■] Pulsante (Stop)
Premetelo per bloccare la registrazione o il playback.

[▶] Pulsante (Play)
Premetelo per iniziare il playback dal punto corrente nella song o nel pattern. Durante la registrazione ed il playback, l'indicatore lampeggia alla velocità di tempo corrente.

⓱ Display LCD

L'ampio LCD retroilluminato visualizza i parametri e i valori relativi all'operazione o al modo selezionato in quel momento.

⓲ Pulsanti [F1] – [F6] (Function) (pagina 81)

Questi pulsanti situati direttamente sotto all'LCD richiamano le corrispondenti funzioni indicate sul display.

⓳ Pulsanti [SF1] – [SF5] (Sub Function) (pagina 81)

Questi pulsanti situati direttamente sotto al display LCD richiamano le corrispondenti sotto-funzioni indicate sul display. Questi pulsanti possono essere usati anche per richiamare il tipo di Arpeggio in alcuni display del modo Play, Edit e Record. Possono essere usati anche c ome pulsanti di Scene (pagine 179, 182, 209 e 211) nei modi Song Play/Song Record/Pattern Play/Pattern Record.

⓴ Controllo rotante dei dati (dial) (pagina 81)

Per l'editing (cambiare il valore) del parametro selezionato in quel momento. Per incrementare il valore ruotate il dial in senso orario; per decrementare il valore, ruotatelo in senso antiorario. Se viene selezionato un parametro con un'ampia gamma di valori, potete cambiare rapidamente il valore ruotando velocemente il dial.

㉑ Pulsante [INC/YES] (pagina 81)

Serve ad incrementare il valore del parametro selezionato in quel momento. Usatelo anche per mandare in esecuzione un'operazione Job o Store.

㉒ Pulsante [DEC/NO] (pagina 81)

Serve a decrementare il valore del parametro selezionato in quel momento. Utilizzatelo anche per annullare (cancellare) un'operazione Job o Store.

NOTE Potete usare i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per cambiare i valori del parametro con incrementi di 10 in 10, specialmente per quei parametri con ampia gamma di escursione. Basta premere simultaneamente uno dei pulsanti (nella direzione in cui intendete spostarvi) e premere simultaneamente l'altro. Per esempio, per spostarvi in direzione positiva, tenete premuto il pulsante [INC/YES] e premete [DEC/NO].

㉓ Pulsanti cursore (pagina 81)

I pulsanti cursore spostano il cursore sulla videata dell'LCD, evidenziando e selezionando i vari parametri.

㉔ Pulsante [EXIT] (pagina 55)

I menù e i display del MOTIF XS sono organizzati secondo una struttura gerarchica. Premete questo pulsante per uscire dal display corrente e ritornare al livello precedente nella gerarchia.

㉕ Pulsante [ENTER]

Usate questo pulsante anche per l'immissione effettiva di un numero quando selezionate una Memory o una Bank per Voice o Performance. Usatelo anche per eseguire un'operazione Job o Store.

㉖ Pulsanti MODE (pagina 55)

Selezionano i modi operativi del MOTIF XS (ad es. il modo Voice).

㉗ Pulsanti Bank (pagine 23 e 88)

Ogni pulsante seleziona un Bank di Voice o Performance. Quando è attivato il pulsante [CATEGORY SEARCH], questi pulsanti possono essere usati per selezionare la categoria Main (che è stampata sotto ogni pulsante). Se viene attivato il pulsante [TRACK] nel modo Pattern, questi pulsanti sono usati per selezionare la sezione desiderata da I – P.

㉘ Pulsanti Group [A] – [H] (pagine 23 e 88)

Ogni pulsante seleziona un gruppo di Voice o Performance. Quando il pulsante [CATEGORY SEARCH] è attivato (on), questi pulsanti possono essere usati per selezionare la sub-categoria. Quando il pulsante [TRACK] è attivato nel modo Pattern, questi pulsanti vengono usati per selezionare la sezione desiderata da A ad H.

㉙ Pulsanti numerici [1] – [16] (pagine 23 e 88)

L'uso di questi pulsanti differisce secondo la condizione on/off dei pulsanti [TRACK], [MUTE], [SOLO] e [PERFORMANCE CONTROL].

Funzioni dei pulsanti numerici [1] – [16]

Modo	Pulsante [PERFORMANCE CONTROL]	Pulsante [TRACK]	Pulsante [MUTE]	Pulsante [SOLO]
Voice Play	—	Impostaz. canale di trasmissione tastiera	—	—
Normal Voice Edit	—	Cambia il modo Edit da Common Edit a Element Edit e Element selection (1 – 8)	Impostazione Mute di Element (1 – 8)	Selezione Element Solo (1 – 8)
Drum Voice Edit	—	Cambia il modo Edit da Common Edit a Drum Key Edit	—	—
Performance Play	Performance Control (㉝)	Impostaz. canale di trasmissione tastiera	Impostazione Mute di Part (1–4)	Selezione Part Solo (1 – 4)
Performance Edit	Performance Control (㉝)	Selezione Part (1 – 4)	Impostazione Mute di Part (1–4)	Selezione Part Solo (1 – 4)
Master Play	—	Impostazione canale di trasmissione tastiera (quando si memorizza il modo Voice o Performance nel Master corrente) o selezione traccia di Song/ Pattern (quando si memorizza il modo Song o Pattern nel Master corrente)	—	—
Master Edit	—	Cambia il modo Edit da Common Edit a Zone Edit e Zone selection (1 – 8)	—	—
Song Play/ Pattern Play	—	Selezione traccia di Song/Pattern	Impostaz. Mute traccia Song/ Pattern	Selezione traccia Solo
Song Mixing/ Pattern Mixing	—	Selezione Part di Song/Pattern	Impostaz. Mute Part Song/ Pattern	Selezione Part Solo
Mixing Voice Edit	Selezione Element (1 – 8)	Selezione Element (1 – 8)	Impostazione Mute di Element (1 – 8)	Selezione Element Solo (1 – 8)

㉚ Pulsante [COMMON EDIT]

Attivandolo si entra nel modo Common Edit, in cui editate i parametri comunemente applicati ad Elementi, Parti o Zone nei modi Voice Edit, Performance Edit, Song Mixing Edit, Pattern Mixing Edit e Mixing Voice Edit.

㉛ Pulsante [PROGRAM]

Se si attiva questo pulsante, usando i pulsanti Bank/Group/ Number si seleziona una Voice, Performance, Song, un Pattern e Master nel modo corrispondente.

㉜ Pulsante [CATEGORY SEARCH] (pagina 23)

Attivandolo nel modo Voice Play/Song Mixing/Pattern Mixing, i pulsanti Bank possono selezionare una categoria principale (main) e i pulsanti Group [A] – [E] fanno selezionare una sub-categoria della Voice. Se è attivato nel modo Performance,i pulsanti Bank possono selezionare la categoria Performance e i pulsanti Group [A] – [E] fanno selezionare una sub-categoria della Performance.

㉝ Pulsante [PERFORMANCE CONTROL] (pagina 135)

È disponibile solo nel modo Performance. Se il pulsante è attivato, ai pulsanti numerici [1] – [16] sono assegnate le seguenti funzioni.

Pulsanti numerici	Funzione
[1] – [4]	Selezione delle Parti 1 – 4.
[5] – [8]	Impostazione dell'interruttore Arpeggio su on/off per le Parti 1 – 4.
[9] – [12]	Impostazione della condizione per le Parti 1 – 4.
[13] – [16]	Impostazione di Arpeggio Hold per le Parti 1 – 4.

㉞ Pulsante [TRACK] (pagina 33)

Attivandolo nel modo Song/Pattern abilitate i pulsanti numerici [1] – [16] alla selezione delle tracce Song/Pattern corrispondenti . Se questo pulsante viene attivato nel modo Pattern, i pulsanti Group [A] – [H] possono essere usati per selezionare la Section A – H desiderata e quelli inferiori fra i pulsanti Bank servono a selezionare la Section da I a P.
La condizione on/off di questo pulsante influenza in molti modi i pulsanti numerici da [1] a [16], secondo il modo selezionato. (Vedere i "pulsanti numerici [1] – [16]" sopra)

㉟ Pulsante [MUTE] (pagine 33 e 179)

Attivando questo pulsante nel modo Normal Voice Edit e Mixing Voice Edit abilitate i pulsanti numerici da [1] a [8] ad escludere (mute) gli Elementi Voice corrispondenti.
Attivandolo in altri modi, abilitate uno dei pulsanti da [1] a [16] ad escludere (mute) le Performance Parts (1 – 4), Song Tracks/Parts (1 – 16), e le Pattern Tracks/Parts (1 – 16). Vedere i "pulsanti numerici [1] – [16]" sopra.

㊱ Pulsante [SOLO] (pagine 33 e 179)

Attivando questo pulsante nel modo Normal Voice Edit e Mixing Voice Edit abilitate i pulsanti numerici da [1] a [8] ad isolare un Voice Element (1 – 8). Attivandolo in altri modi, abilitate uno dei pulsanti da [1] a [16] ad isolare una Performance Part (1 – 4), una Song Track/Part (1 – 16) ed una Pattern Track/Part (1 – 16). Vedere i pulsanti numerici "[1] – [16] " sopra.

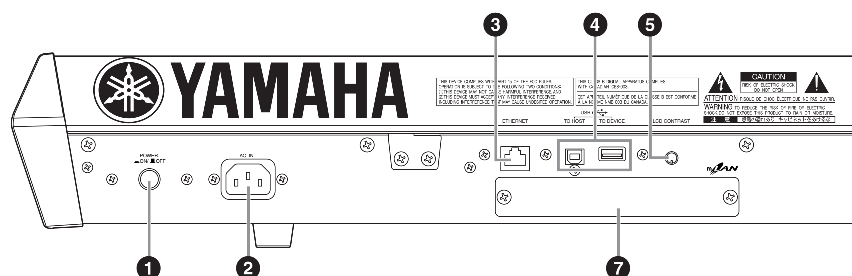
㊲ Logo Studio Connections



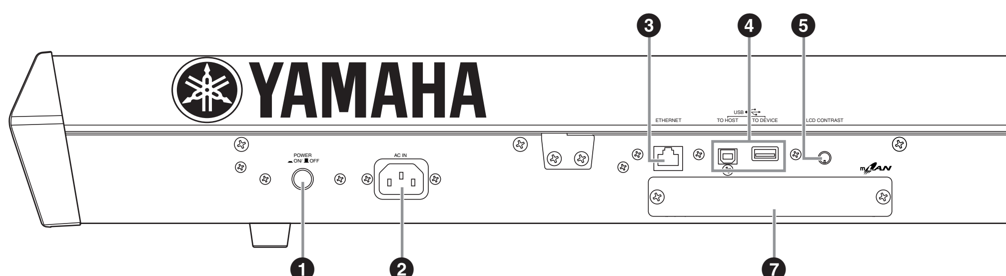
Studio Connections è un progetto congiunto iniziato da Steinberg e Yamaha. I sistemi di produzione musicale dipendono sia dal software sia dall'hardware ed esiste una pressante esigenza di una maggiore integrazione fra i due mondi. Studio Connections prepara un ambiente generale e continuo per la produzione musicale — rendendo più facile ed efficiente l'impiego di hardware e software.

Pannello posteriore

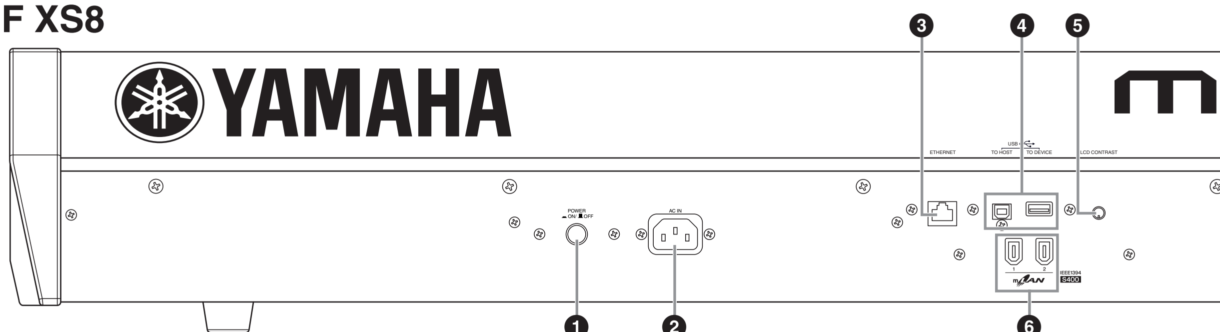
MOTIF XS6



MOTIF XS7



MOTIF XS8



❶ Interruttore POWER (pagina 19)

Premetelo per accendere e spegnere.

❷ AC IN (sede per il cavo di alimentazione) (pagina 19)

Accertatevi di inserire il cavo di alimentazione per c.a. in queste sede prima di inserire l'altra estremità nella presa di corrente. Usate solo il cavo di alimentazione fornito con lo strumento. Se perdete il cavo o se lo danneggiate e deve essere riparato, contattate il vostro negoziante Yamaha. Una sostituzione inappropriata può costituire rischio di incendio e di scossa elettrica!

❸ Connettore ETHERNET (pagina 86)

Potete collegare il MOTIF XS ad una rete LAN usando questo connettore ed un cavo LAN. Se è in rete, il MOTIF XS è in grado di montare e accedere ai drive dei computer appartenenti alla stessa rete.

❹ Connettori USB (pagine 43 e 85)

Vi sono due differenti tipi di connettori USB, e sul pannello posteriore dello strumento ci sono entrambi. Il connettore USB TO HOST è usato per collegare questo strumento al computer via cavo USB e permette di trasferire dati MIDI fra dispositivi. A differenza dall'interfaccia MIDI, l'USB può gestire più porte attraverso un singolo cavo. La connessione USB fra lo strumento e il computer serve solo a trasmettere dati MIDI. Via USB non possono essere trasferiti dati audio. Il connettore USB TO DEVICE serve a collegare lo strumento ad un dispositivo di memorizzazione USB (hard disk drive, CD-ROM drive, flash disk ecc.) via cavo USB. Così potete salvare i dati creati su questo strumento per trasferirli su un dispositivo di memorizzazione esterna USB e da esso ricaricarli nello strumento. Le operazioni Save/Load possono essere eseguite nel modo File.

NOTE Per i dettagli sull'USB, vedere pagine 43 e 85.

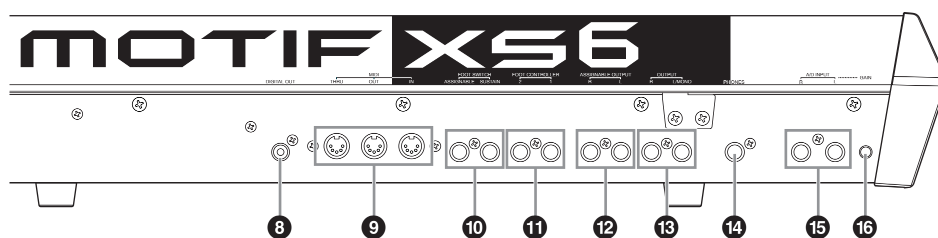
USB

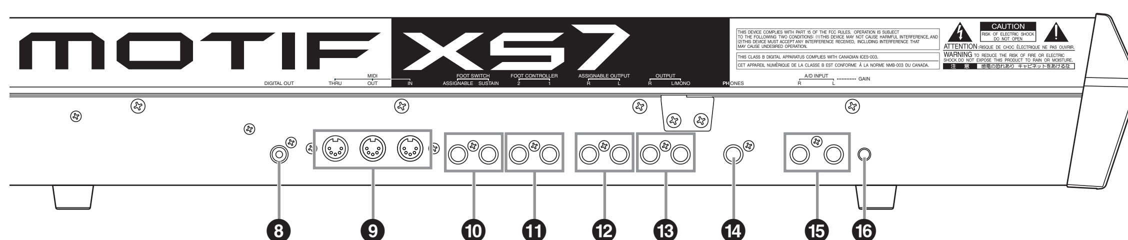


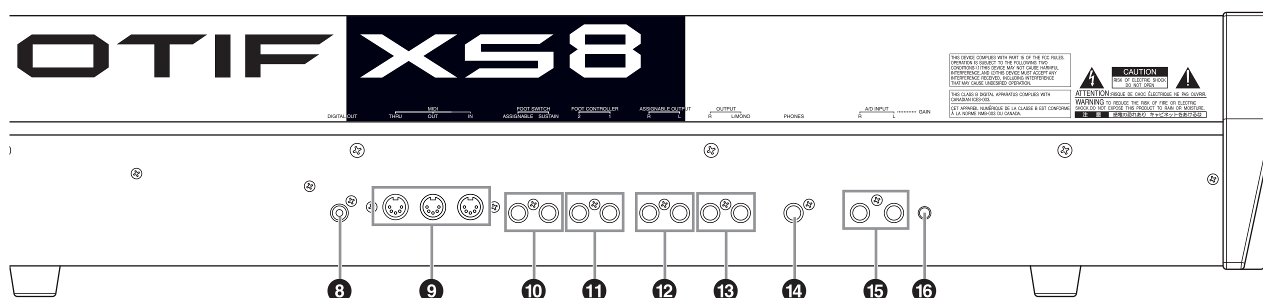
USB è un'abbreviazione di Universal Serial Bus. È un'interfaccia seriale per collegare un computer con dispositivi periferici e consente un trasferimento di dati molto più veloce rispetto alle connessioni delle porte seriali convenzionali.

❺ Controllo contrasto LCD (pagina 20)

Usatelo per predisporre il display LCD per una leggibilità ottimale.







6 Connettore mLAN (IEEE1394) 1, 2 (solo MOTIF XS8) (pagina 44)

Il MOTIF XS è dotato di due connettori mLAN ai quali può essere inserito un cavo IEEE1394 (6-pin). Questi connettori vi permettono di collegare il MOTIF XS ai computer IEEE1394-compatiblii (FireWire/i.LINK). Se il dispositivo di connessione dispone di un jack IEEE1394 a 6-pin, usate un cavo standard 6-pin/6-pin IEEE1394. Se ha un jack IEEE1394 a 4-pin, usate un cavo standard 6-pin/4-pin IEEE1394.

7 Coperchio per scheda di espansione (mLAN16E2) (MOTIF XS6, MOTIF XS7) (pagina 294)

L'mLAN16E2 opzionale può essere installata togliendo questo coperchio del MOTIF XS6/MOTIF XS7. Installando una scheda mLAN16E2, potete predisporre il vostro MOTIF XS6 o MOTIF XS7 per una comoda e facile connessione ad un computer IEEE1394 compatibile.

NOTE Yamaha raccomanda l'uso di un cavo IEEE1394 lungo 4,5 m o meno.

NOTE L' output audio digitale via connettore mLAN è fissato ad una risoluzione a 24 bit/44.1 kHz.

Informazioni sulla mLAN



"mLAN" è una rete digitale studiata per le applicazioni musicali.
Usa ed estende lo standard IEEE1394 ed è un bus seriale ad alte prestazioni. Collegando un MOTIF XS dotato di mLAN (un MOTIF XS6/7 a cui sia stata installata la scheda opzionale mLAN16E2 o un MOTIF XS8) ad un computer mediante una connessione peer-to-peer via cavo IEEE1394, potete trasferire i dati audio per tutti i canali ed i dati MIDI simultaneamente per tutte le porte fra il MOTIF XS ed il computer. Questo tipo di connessione, le sue possibilità e i suoi impieghi vengono definiti "mLAN" in questo manuale di istruzioni e relativamente allo strumento MOTIF XS.

Per i dettagli e le ultime informazioni sulla mLAN, fate riferimento al seguente sito:

http://www.yamahasynth.com/

*Il nome "mLAN" e il suo logo (sopra riportati) sono dei marchi di commercio.

❽ Connettore DIGITAL OUT

Usate questo connettore per emettere segnali digitali attraverso un cavo coassiale (RCApin). Il formato del segnale digitale è CD/DAT (S/P DIF). Il connettore emette un segnale digitale della frequenza di 44.1 kHz/24 bit. Con questo jack, potete registrare la vostra performance alla tastiera o il playback di Song/Pattern di questo synth su supporti esterni (ad esempio, CD recorder) con una qualità sonora eccezionalmente alta — grazie alla connessione digitale diretta.

❾ Connettori MIDI IN/OUT/THRU (pagina 83)

MIDI IN è la porta per ricevere i dati di performance o di controllo da un altro dispositivo MIDI come un sequencer esterno. MIDI THRU è la porta che serve unicamente a riconvogliare qualsiasi dato MIDI (ricevuto attraverso MIDI IN) a dispositivi collegati consentendo una comoda concatenazione di vari strumenti MIDI. MIDI OUT è la porta per trasmettere tutti i dati di playback, di performance e di controllo dal MOTIF XS ad un altro dispositivo MIDI come un sequencer esterno.

❿ jack FOOT SWITCH (pagine 104, 123, 147 e 260)

Serve per il collegamento di un interruttore a pedale opzionale FC3/FC4/FC5 al jack SUSTAIN e di un interruttore a pedale FC4/FC5 al jack ASSIGNABLE. Quando è collegato al jack SUSTAIN, l'interruttore a pedale o Footswich controlla il sustain. Quando è collegato ad ASSIGNABLE, può controllare una delle varie differenti funzioni assegnabili.

⓫ jack FOOT CONTROLLER (pagine 104 e 147)

Servono per il collegamento di controlli a pedale opzionali (FC7 e FC9). Ogni presa-jack vi permette di controllare con continuità una delle varie funzioni assegnabili, ad esempio il volume, il tono, il pitch o altri aspetti del suono.

⓬ Iack ASSIGNABLE OUT L e R

Attraverso queste prese phone (attacco phone mono da 1/4") dallo strumento vengono emessi segnali audio di livello linea. Queste uscite sono indipendenti dall'uscita principale (alle prese L/MONO ed R sotto riportate) e possono essere liberamente assegnate ad una qualsiasi delle Parti o dei tasti Drum Voice . Ciò vi permette di convogliare voci con suoni specifici per l'elaborazione con un'unità di effetti esterna.
Le Parti assegnabili a queste prese jack sono:

- Audio Part nel modo Voice (pagina 265)
- Tasto Drum Voice a cui è assegnato lo strumento "drum/ percussion" (pagina 130)
- Qualsiasi Parte di una Performance* (pagine 148 e 153)
- Qualsiasi Part di una Song* (pagine 234 e 235)
- Qualsiasi Part di un Pattern* (pagine 234 e 235)

* Inclusa la Audio Input Part

⓭ Jack OUTPUT L/MONO e R (pagina 19)

Attraverso queste prese phone vengono trasmessi i segnali audio di livello linea. Per l'uscita monofonica, usate solo la presa L/MONO.

⓮ Jack PHONES (Headphone) (pagina 19)

Serve per il collegamento di una cuffia stereo.

⓯ Jack A/D INPUT (pagine 40, 147, 232 e 265)

I segnali audio esterni possono essere immessi attraverso questi jack phone (attacco mono tipo phone da 1/4"). Vari dispositivi come microfoni, chitarre, bassi, lettori CD, sintetizzatori sono collegabili a queste prese jack ed il loro segnale audio input può essere suonato come una Parte Audio di Voice, Performance, Song o Pattern. Nel modo Sampling (pagina 242), questi jack sono usati per catturare come campioni i dati audio . Inoltre, potete usare la speciale caratteristica Vocoder per collegare a questo jack L un microfono ed immettere la vostra voce.
Usate attacchi mono phone da 1/4". Per segnali stereo (come quelli provenienti da dispositivi audio), usate i due jack. Per segnali mono (come quelli provenienti da un microfono o da una chitarra), usate solo il jack L.

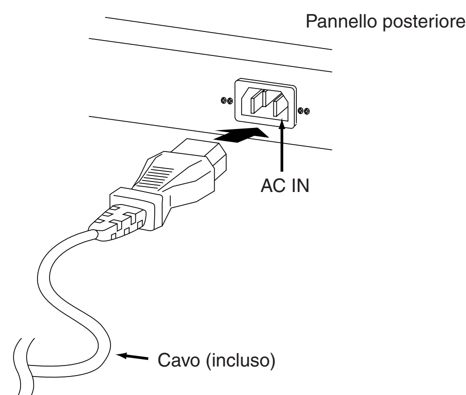
⓰ Manopola GAIN (pagina 40)

Serve alla regolazione del guadagno d'ingresso dell'audio nelle prese jack A/D INPUT (sopra indicate). Secondo il dispositivo collegato (microfono, lettore CD ecc.) è probabile che dobbiate regolarla per cercare il livello ottimale.

Start Guide

Step 1: Messa a punto

Alimentazione



1 **Accertatevi che l'interruttore POWER del MOTIF XS sia su OFF.**

2 **Collegate il cavo di alimentazione fornito alla presa AC IN sul pannello posteriore dello strumento.**

3 **Collegate l'altra estremità del cavo ad una presa per corrente alternata.**

Accertatevi che il vostro MOTIF XS sia predisposto sulla tensione dell'area in cui andrà usato.

⚠ *AVVERTENZA*

Accertatevi che il vostro MOTIF XS sia predisposto per la tensione c.a. fornita nella vostra area, quella cioè in cui va usato (come elencato sul pannello posteriore). Collegare l'unità ad un'errata alimentazione c.a. può causare seri danni alla circuitazione interna e può essere anche un rischio di scossa elettrica!

⚠ *AVVERTENZA*

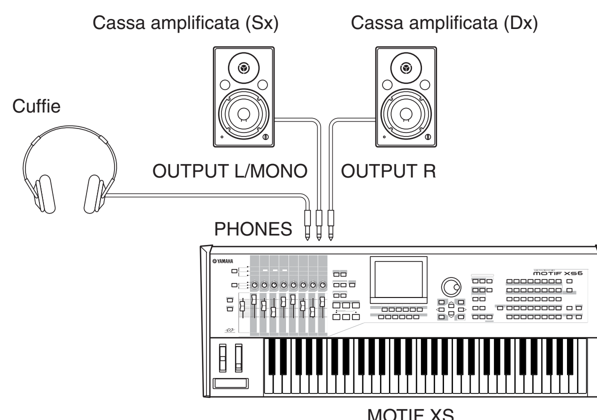
Usate soltanto il cavo di alimentazione fornito con il MOTIF XS. Nel caso il cavo andasse smarrito o venisse danneggiato e richiedesse pertanto una sostituzione, contattate il vostro fornitore Yamaha. L'impiego di una sostituzione non idonea può costituire rischio di incendio e di scossa elettrica!

⚠ *AVVERTENZA*

Il tipo di cavo di alimentazione fornito con il MOTIF XS può essere differente in base all'area in cui viene acquistato (per la messa a terra è possibile che vi sia un terzo terminale). Un collegamento improprio del conduttore della messa a terra può creare rischio di scossa elettrica. Non modificate la spina di cui è stato dotato il MOTIF XS. Se la spina non si adatta alla presa, fate installare un'opportuna presa da un elettricista qualificato. Non usate un adattatore che manchi del conduttore della messa a terra.

Collegare altoparlanti o cuffie

Poiché il MOTIF XS non ha altoparlanti incorporati, per monitorare il suo suono dovete usare dispositivi esterni. Collegate un paio di cuffie, delle casse amplificate o altro dispositivo di riproduzione.



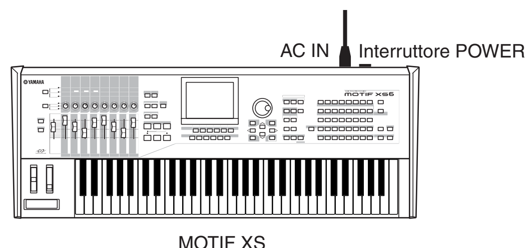
Accensione

Accertatevi che le impostazioni di volume del MOTIF XS e dei dispositivi esterni come le casse amplificate sia al minimo, prima di procedere con l'accensione.

Quando collegate il MOTIF XS alle casse amplificate, accendete l'interruttore d'alimentazione di ciascun dispositivo nell'ordine seguente.

- Per l'accensione: prima il MOTIF XS, poi le casse amplificate.
- Per lo spegnimento: prima le casse amplificate, quindi il MOTIF XS.

Ricordate che l'interruttore d'alimentazione POWER si trova sul lato destro (visto dalla tastiera) della sede AC IN sul pannello posteriore del MOTIF XS.



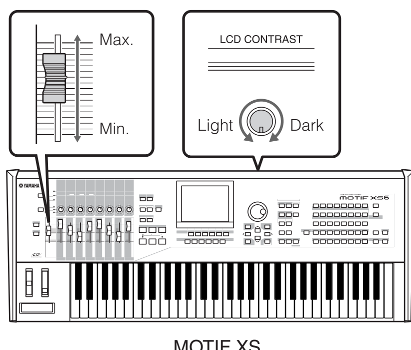
⚠ *ATTENZIONE*

Anche se l'interruttore POWER è spento (off), l'elettricità continua ad alimentare lo strumento seppure a livello minimo. Quando non dovete usare lo strumento per un lungo periodo, accertatevi di staccare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente.

Regolare il suono ed il contrasto del display

Regolate i livelli di volume del MOTIF XS e del sistema di amplificazione/ altoparlanti collegato Se il display è poco visibile, usate il controllo Contrast per regolarlo sulla visibilità ottimale.

Controllate il volume con lo slider MASTER VOLUME. Regolate il contrasto del display con il controllo Contrast .



MOTIF XS

⚠ *ATTENZIONE*

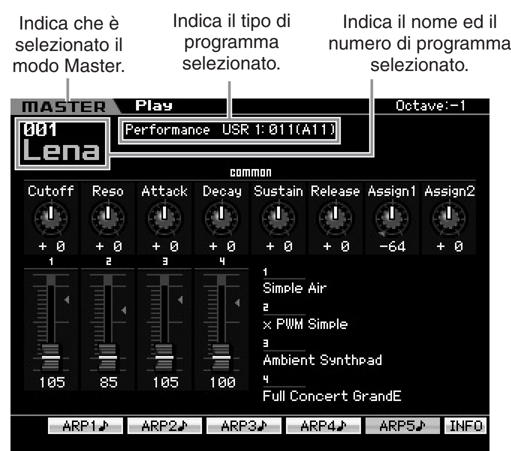
Non ascoltate in cuffia con volume alto per periodi prolungati. Potreste danneggiare l'udito e perderlo.

NOTE Ricordate che il display LCD non è del tipo sensibile al tatto. Non toccate direttamente il display e e non premetelo con forza.

Eseguire i suoni

Ora provate ad eseguire sulla tastiera alcuni dei realistici e dinamici suoni del MOTIF XS. Quando accendete, appare sul display la seguente videata.

Indica che è selezionato il modo Master. Indica il tipo di programma selezionato. Indica il nome ed il numero di programma selezionato.



NOTE Per default, è selezionato il modo Master. Per i dettagli sugli altri modi operativi vedere "Modi."

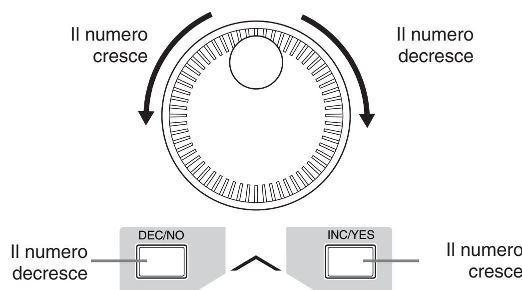
NOTE RIcordate che le videate d'esempio che appaiono in questo manuale hanno solo scopo didattico ed il contenuto (ad esempio i nomi di Demo Song/Pattern) può differire leggermente da quello che appare sul vostro strumento.

In questa condizione potete suonare la tastiera ed ascoltare i suoni del programma selezionato. La parte superiore della videata Master Play (pagina 251) indica il numero di programma Master e la sua condizione (Mode, Bank, Program Number ed il suo nome) registrato nel programma Master corrente. Provate a suonare la tastiera.

NOTE Per i dettagli sui Bank, vedere le pagine 88 e 135.

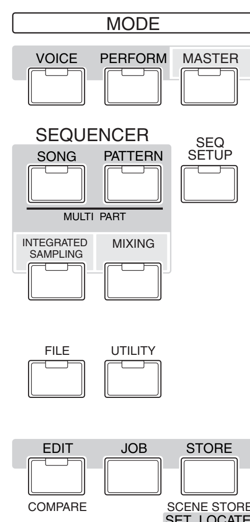
Selezionare ed eseguire i suoni

Nell'impostazione di default, il modo Master dà un totale di 128 programmi ciascuno dei quali comprende il modo (Voice, Performance, Song e Pattern) ed il suo numero di programma. Provate differenti programmi Master per suonare le varie Voci e Performance. Potete cambiare il numero di programma Master usando il pulsante [INC/ YES], [DEC/NO] oppure il dial dei dati.



Modi

Per facilitare al massimo l'uso del MOTIF XS, tutte le funzioni e le operazioni sono state raggruppate in "modi," molti dei quali hanno anche un numero di "sub-modi o sottomodi." Il MOTIF XS offre i nove modi principali suddivisi in parecchi sub-modi. Potrete ottimizzare l'uso del MOTIF XS comprendendo la struttura dei suoi modi operativi. Per attivare il modo desiderato. premete il pulsante corrispondente al Modo. Per ulteriori dettagli sui modo e i sub-modi, vedere pagina 54.



Ascoltare la Demo Song

Provate ad ascoltare le Demo Song preprogrammate, gustatevi l'alta qualità di suono ed avrete un'idea di come utilizzare il MOTIF XS per creare la vostra musica.

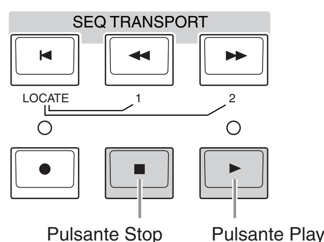
Eseguire la Demo Song

1 Premete il pulsante [SONG] per attivare il modo Song Play.

Appare il display o videata Track View del modo Song Play.

2 Premete il pulsante SEQ TRANSPORT [▶] (Play) per far partire la Demo Song.

Ha inizio la song che appare sul display.



NOTE Per regolare il livello del volume delle Demo Song, usate lo slider MASTER VOLUME.

3 Premete il pulsante SEQ TRANSPORT [■] (Stop) per arrestare la Demo Song.

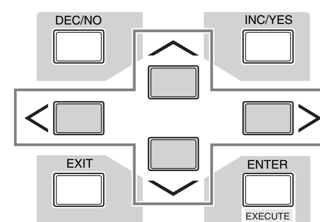
Selezionare un'altra song

1 Accertatevi che il cursore sia posizionato sul numero della song (Song Number) nel display Track View.

La cornicetta evidenziata all'interno del display viene definita "cursore". Potete spostarlo in su, in giù, a destra e a sinistra usando i pulsanti Cursore. Se il cursore è posizionato su un altro parametro, spostatelo su Song Number.

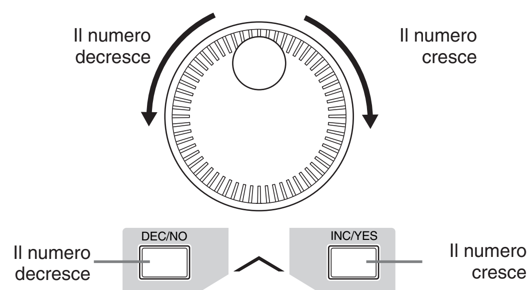
Numero di Song   Nome della Song





NOTE RIcordate che le videate d'esempio che appaiono in questo manuale hanno solo scopo didattico e possono differire leggermente da quelle che appaiono sul vostro strumento.

2 Premete i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o ruotate il dial per cambiare il numero di Demo Song.



NOTE Potete cambiare il valore dei vari parametri nonché il numero della song usando il pulsante [DEC/NO]/[INC/YES] o il dial dopo aver spostato il cursore sulla posizione desiderata. Questa procedura viene usata per tutte le operazioni di selezione e regolazione sullo strumento

Caricare i dati Demo

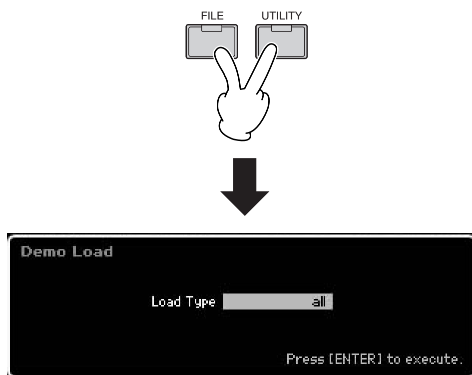
Nelle impostazioni di default (quando viene spedito dalla fabbrica), nello strumento sono memorizzati Demo Song e Pattern, a partire da Song 01 e Pattern 01. Tuttavia, potete eliminarli registrando i vostri dati originali o caricando Song/Pattern differenti da un dispositivo USB di memorizzazione esterna. Per ripristinare i dati Demo originali, seguite le istruzioni riportate sotto.

⚠ *ATTENZIONE*

Caricando i dati Demo si sovrascrive sui dati di Song o Pattern. Prima di caricare i dati Demo, controllate che non vi siano dati importanti nelle Song o nei Pattern. Per non cancellare i dati importanti di Song o Pattern, trasferiteli su un dispositivo USB di memorizzazione esterna o su un computer in rete prima di caricare i dati Demo. Per informazioni sull'operazione save, vedere pagina 278.

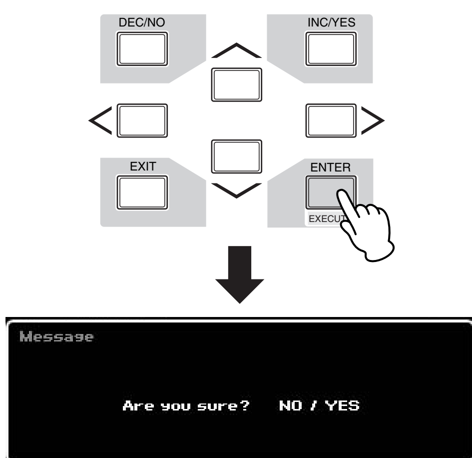
1 **Premete simultaneamente i pulsanti [FILE] e [UTILITY].**

Appare il display Demo Load.



2 **Accertatevi che Load Type sia impostato su "all," quindi premete il pulsante [ENTER] per caricare i dati Demo.**

Sul display appare un messaggio che vi chiede di confermare se i dati di destinazione (Song/Pattern) debbono essere eliminati.



NOTE Per caricare solo i dati Demo Song, impostate Load Type su "song." Per caricare solo i dati Demo Pattern, impostate Load Type su "pattern."

3 **Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Demo Load.**

I dati Demo vengono caricati nella memoria Song e Pattern , quindi appare il display Song Play Track View.

NOTE Se allo step 2 sopra impostate Load Type su "pattern", dopo il caricamento dati appare il display Pattern Play (pagina 210).

NOTE Per ulteriori informazioni sul display Track View della Song, vedere pagina 181. Per ulteriori informazioni sul display Pattern Play, vedere pagina 210.

Resettare la User Memory sulle impostazioni originali della fabbrica

Le impostazioni della memoria User originali della fabbrica possono essere resettate con la procedura seguente.

⚠ ATTENZIONE

Quando vengono ripristinate le impostazioni della fabbrica, tutte quelle relative a Voice, Performance, Song, Pattern e al sistema che avevate creato nel modo Utility verranno cancellate. Accertatevi di non sovrascrivere su dati importanti. Trasferiteli su un dispositivo USB di memorizzazione esterna o su un computer in rete prima di eseguire questa procedura (pagina 278).

1 **Premete il pulsante [UTILITY] quindi il pulsante [JOB] per richiamare il display Factory Set (pagina 269).**

2 **Premete il pulsante [ENTER].**

Il display vi chiede conferma. Premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l'operazione Load.

3 **Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Factory Set.**

Dopo aver completato l'operazione Factory Set, appare il messaggio "Completed" e si ritorna al display originale.

⚠ ATTENZIONE

Poiché le operazioni Factory Set richiedono un tempo lungo, durante l'elaborazione vedrete il messaggio "Now executing Factory Set…". Fin quando il messaggio permane sul display, non spegnete mai lo strumento poiché i dati vengono scritti su Flash ROM. Lo spegnimento in una condizione del genere comporta la perdita di tutti i dati user e può mandare in blocco il sistema (per il danneggiamento dei dati nella Flash ROM). Ciò significa che il synth potrebbe non riavviarsi correttamente, neppure all'accensione successiva.

⚠ ATTENZIONE

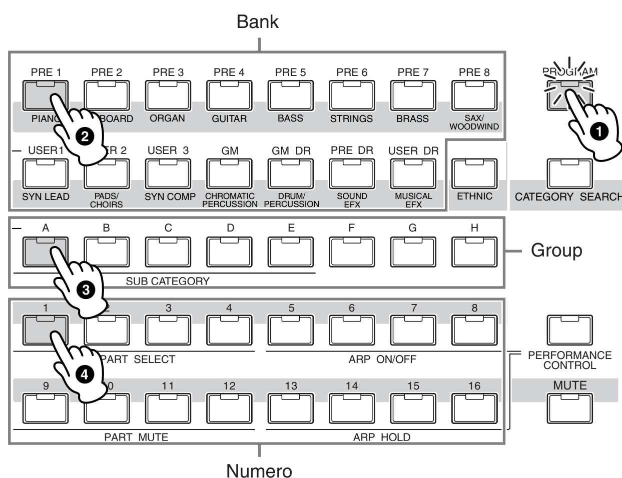
Spuntando la casella di Power On Auto Factory Set ed eseguendo l'operazione Factory Set, quest'ultima verrà eseguita automaticamente ad ogni accensione. Ricordate che ciò vuol dire anche che i vostri dati originali presenti nella Flash ROM saranno cancellati ogni volta che accendete lo strumento. Perciò, bisognerebbe togliere da questa casella il segno di spunta. Togliendolo ed eseguendo l'operazione Factory Set, quest'ultima non verrà eseguita all'accensione successiva.

Step 2: Selezionare ed eseguire una voce

Ora provate a suonare sulla tastiera qualcuna delle realistiche e dinamiche voci. **Premete il pulsante [VOICE]** per entrare nel modo Voice Play, quindi godetevi i suoni potenti ed autentici delle voci del MOTIF XS, nonché l’enorme gamma e la varietà dei suoni disponibili.

Selezionare una voce

Ad esempio, provate a selezionare Grand Piano.
Premete il pulsante [PROGRAM] (❶) in modo che si accenda la sua spia, premete il pulsante Bank [PRE 1] (❷) per selezionare Preset Bank 1, premete il pulsante Group [A] (❸) quindi il pulsante numerico [1] (❹) per selezionare una Voice “PRE: 001 (A01).”

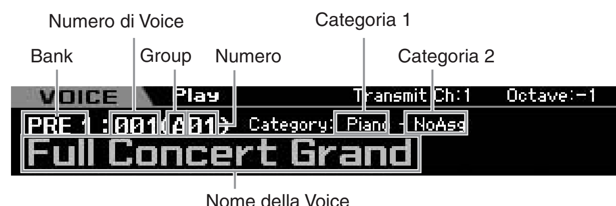




Quindi, premete il pulsante Numero [2] per selezionare Voice “PRE: 002 (A02),” la seconda voce dello stesso Bank e Group. Selezionate allo stesso modo altre voci (003, 004 ecc.) premendo l’appropriato pulsante numerico ([3], [4] ecc.). Per selezionare una voce specifica dalle 128 disponibili in Preset Bank 1, premete prima l’appropriato pulsante Bank [A] – [H], quindi il pulsante numerico desiderato [1] – [16].
Potete anche usare i pulsanti [DEC/NO], [INC/YES] ed il dial dei dati per la selezione della voce all’interno di un certo Bank. Potete effettuare lo scrolling delle voci all’interno dello stesso Bank per differenti Group (gruppi) ruotando il dial o premendo [DEC/NO]/[INC/YES].
Ora, gustatevi la varie voci seguendo le operazioni su indicate. Per ciascun Bank sono disponibili 128 voci. Premete i pulsanti da [PRE 2] a [PRE 8] e i pulsanti [GM] per selezionare le voci di altri Bank.

Indicazioni del modo Voice Play

La parte superiore del display nel modo Voice Play indica le informazioni relative alla voce, come Bank, numero di Voice (Group e Number), Category 1, Category 2, e nome della Voice. Vedere sotto.



Qui è riportato un elenco delle Categorie e le loro abbreviazioni sul pannello.

Abbreviazione	Categoria
Piano	Piano
Keys	Strumenti a tastiera(Harpsichord, Clav, ecc.)
Organ	Organ
Guitr	Guitar
Bass	Bass
Strng	Strings
Brass	Brass
SaxWW	Saxofono ed altri strumenti a fiato
SynLd	Synth Lead
Pads	Synth Pad
SyCmp	Synth Comp
CPerc	Percussioni cromatiche (Marimba, Glockenspiel, ecc.)
Dr/Pc	Drum/Percussion
S.EFX	Effetti sonori
M.EFX	Effetti musicali
Ethnc	Ethnic

Selezionare una Drum Voice

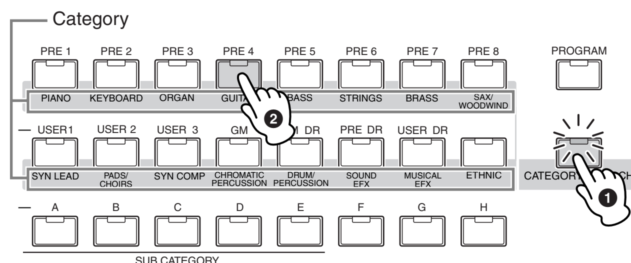
Poi, provate una Drum Voice. Per esempio, selezionate quella del Drum Bank Preset. Premete il pulsante [PROGRAM] in modo che si accenda la sua spia, premete il pulsante Bank [PRE DR] per selezionare il Preset Drum Bank, premete il pulsante Group [A], ed infine premete il pulsante numerico [1] per selezionare la voce “PDR: 001 (A01).” Ora la Drum Voice è stata selezionata.

Ora provate la Drum Voice. Noterete che per la Drum Voice, a differenza della Normal Voice che avete provato alla pagina precedente, ogni tasto della tastiera ha un differente strumento drum (di batteria) ad esso assegnato. Questo permette di creare e suonare facilmente pattern ritmici costituiti da vari strumenti drum/percussion (batteria/ percussioni).

Impiego della funzione Category Search

Vista la grande varietà di voci che il MOTIF XS possiede, può risultare difficile o dispendioso trovare la voce che desiderate. Ed è qui che subentra la comoda funzione Category Search. Essa vi consente di selezionare facilmente le voci desiderate, basate sulle categorie generali degli strumenti. Qui per esempio, proveremo a selezionare una voce di chitarra.

Nel modo Voice Play, premete il pulsante [CATEGORY SEARCH] in modo che si accenda la sua spia. Sul display appare la finestra Category Search, per indicare che potete usare i pulsanti Cursore ed il dial dei dati per selezionare Category, Sub Category e Voice. In questo stato, potete anche usare i pulsanti Bank/Group/Number sul pannello per selezionare una voce. Ricercate fra i nomi Category stampati sotto ai pulsanti Bank come illustrato sotto e quindi premete il pulsante desiderato. In questo esempio, premete il pulsante [GUITAR].



L'elenco delle voci della Category selezionata appare sul display. Potete selezionare la voce desiderata spostando il cursore verso l'alto o verso il basso.

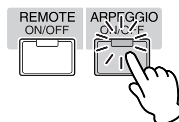


Nella parte inferiore del display, le Sub Categorie appaiono nei tab corrispondenti rispettivamente ai pulsanti [SF1] – [SF5]. Quando è selezionata Guitar Category, come sub-categorie, appaiono i tipi di chitarre come Acoustic Guitar, Electric Guitar e Electric Distortion Guitar. Per esempio, da questo display potete richiamare all'istante la Sub Category di Clean Guitar premendo [SF2], che sul display corrisponde a "E.Cln". Questa caratteristica vi permette di ottenere rapidamente e facilmente i generi di voce specifici da usare. Premete uno dei pulsanti [CATEGORY SEARCH], [EXIT] ed [ENTER] per ritornare al display originale.

NOTE Da questo display, potete registrare le vostre voci favorite nella Favorite Category. Per i dettagli, vedere pagina 88.

Suonare l'Arpeggio

Questa funzione vi permette di attivare pattern ritmici, riff e frasi usando la voce corrente semplicemente suonando le note sulla tastiera .Poiché le voci preset dispongono già di tipi di Arpeggio presettati, tutto quello che dovete fare è selezionare la voce desiderata ed inserire la funzione Arpeggio. Per alcune voci l'arpeggio viene attivato automaticamente con la loro selezione.
Provate a selezionare voci differenti e controllate i vari tipi di Arpeggio.



Per esempio, selezionate la voce "A01" del Preset Drum Bank, inserite il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF], quindi tenete premuto un tasto (uno qualsiasi) della tastiera, ed ascoltate come viene suonato automaticamente il ritmo. Esso si arresta rilasciando il tasto. Altre voci preset dispongono del loro tipo di Arpeggio appropriato per eseguire automaticamente pattern di arpeggio/ritmi.

Per ogni voce possono essere assegnati fino a cinque tipi di Arpeggio ai pulsanti [SF1] – [SF5].

Quando è selezionata una certa voce, viene suonata la stessa sequenza di note a prescindere dalla nota o dalle note premute. D'altra parte, viene suonata una sequenza differente in base alle note e al modo in cui vengono suonate. Controllate come vengono eseguiti gli Arpeggi per le differenti voci selezionando quest'ultime e suonando le note in vari modi.

Cambiare il tipo di Arpeggio

Il tipo di Arpeggio assegnato a ciascuno dei pulsanti [SF1] – [SF5] può essere cambiato.

1 Dal display Voice Play, premete il pulsante [F4] per richiamare il display Arpeggio.

Questi parametri si applicano globalmente a tutti i pulsanti [SF1] – [SF5] come gruppo.



Questi parametri sono impostabili per ogni pulsante [SF1] – [SF5] .

2 Premete uno dei pulsanti [SF1] – [SF5].

La metà inferiore del display cambia per effetto del pulsante premuto. Quella superiore è comune a tutti i pulsanti [SF1] – [SF5].

3 Nella metà inferiore del display, selezionate Category, Sub Category e Type dell'Arpeggio.

Category determina il tipo di strumento, Sub Category determina il tipo di ritmo e Type determina il tipo d'Arpeggio vero e proprio. Premete una nora qualsiasi per attivare il playback dell'Arpeggio e trovare quello che preferite.

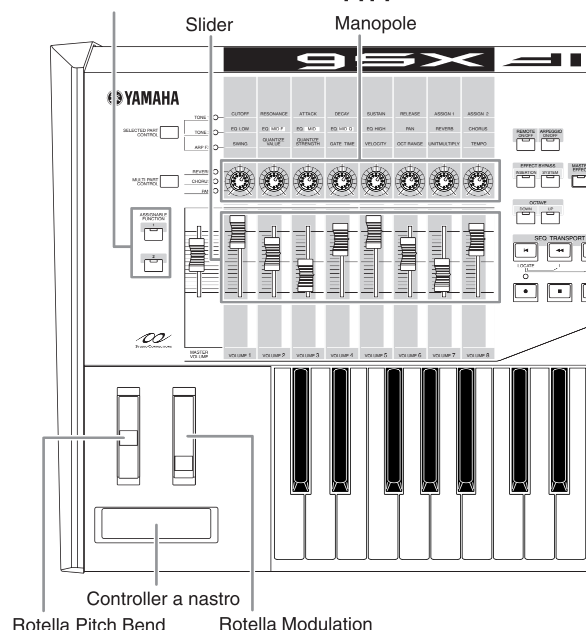
Proseguite e procedete ad assegnare altri tipi di Arpeggio agli altri pulsanti [SF], usando la stessa procedura.

NOTE Per i dettagli relativi all'Arpeggio, vedere pagina 62.

Impiego dei Controller

Il MOTIF XS vi dà un'incredibile quantità di opzioni di controllo. Non solo dispone delle tradizionali rotelle di Pitch Bend e Modulation, ma dispone anche di manopole speciali, cursori o Slider, un controllo a nastro o Ribbon Controller, ed i pulsanti Assignable Function.

Pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]



Il display Voice Play indica le funzioni assegnate ai controller. Ricordate che il nome della voce può includere un'abbreviazione del controller più adatto all'uso con quella determinata voce. Con i controller tipo Knob (manopole) , Slider e con i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION vengono cambiati i vari aspettti del suono della voce in tempo reale — mentre suonate.



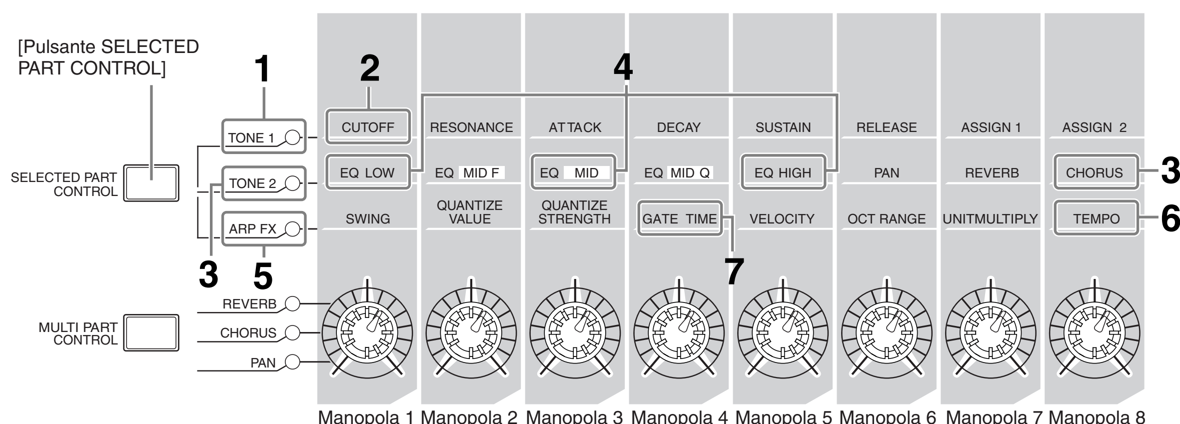
Indica l'assegnazione del controller

Display	Funzioni
AS1, AS2	Indica le funzioni assegnate alle rispettive manopole o Knob (stampate come "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2") con la spia TONE1 accesa.
AF1, AF2	Indica le funzioni assegnate ai pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION .
MW	Indica le funzioni assegnate alla rotella Modulation .
RB	Indica le funzioni assegnate al Ribbon Controller.

NOTE Per ulteriori informazioni sui controller, vedere pagina 67.

Impiego delle manopole

Provate ad usare le manopole con la mano sinistra e a suonare con la destra utilizzando la Voce A01 “Full Concert Grand.”



1 Premete il pulsante [SELECTED PART CONTROL] fino a quando si accende la spia di TONE 1.

Appare la finestra Control Function se è presente un display diverso da Voice Play.
Tenendo premuto per un po’ il pulsante [SELECTED PART CONTROL] si accende la spia di TONE1.

2 Ruotate la manopola 1 (all’estrema sinistra) mentre suonate la tastiera.

Ruotando la manopola in senso orario si ha un suono più brillante, mentre ruotandola in senso antiorario il suono diventa più soft e cupo. Il cambiamento di suono si manifesta così perché la manopola o Knob 1 è assegnata al parametro Cutoff Frequency (etichettato come CUTOFF nella matrice sopra Knob 1 ed a fianco di TONE 1).

NOTE Nel display appaiono le funzioni assegnate a ciascuna manopola ed i valori correnti.

Funzioni assegnate alle manopole



3 Premete il pulsante [SELECTED PART CONTROL] fino a quando si accende la spia di TONE 2 quindi ruotate la manopola (all’estrema destra).

Alla voce corrente viene applicato il CHORUS (come stampato sopra alla manopola o Knob).

4 Ruotate la manopola 1, 3 e 5 con la spia TONE 2 accesa.

Potete cambiare il suono enfatizzando o attenuando la banda LOW, MID ed HIGH (come stampato rispettivamente sulle manopole) dell’ EQ (equalizzatore).

5 Premete il pulsante [SELECTED PART CONTROL] fino a quando si accende la spia di ARP FX, inserite [ARPEGGIO ON/OFF], quindi ruotate le manopole con la mano sinistra mentre suonate le note con la destra.

In questo stato, tutte le manopole sono utilizzabili per cambiare il modo di riproduzione dell’Arpeggio.

6 Ruotate la manopola 8 (all’estrema sinistra) mentre suonate la tastiera per cambiare la velocità del tempo dell’Arpeggio.

7 Ruotate la manopola 4 per cambiare il gate time delle note dell’Arpeggio; per esempio da un playback staccato ad uno di tipo legato.

Provate a sperimentare anche l’effetto delle altre manopole.

NOTE Per ulteriori informazioni sulle funzioni assegnate alle manopole nel modo Voice, vedere pagina 90.

Usando le manopole in questo modo, potete cambiare il suono delle Preset Voice per creare quelle vostre originali.

NOTE Il controllo con le manopole non agisce su alcune voci.

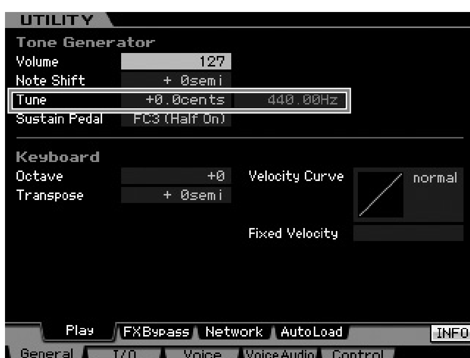
Memorizzazione della Voice

Il MOTIF XS ha spazio per tre Bank riservate alle vostre User Voice. Memorizzate le Voice premendo il pulsante [STORE]. Per i dettagli, vedere pagina 97.

Regolare l'accordatura con altri strumenti

Quando suonate il MOTIF XS con altri strumenti, è probabile che dobbiate accordare l'intonazione del MOTIF XS per adattarlo ad altri strumenti del gruppo.

1 Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility, premete il pulsante [F1], quindi premete il pulsante [SF1] per richiamare il display Play, come mostrato sotto.



2 Spostate il cursore su Tune, quindi impostate il valore.

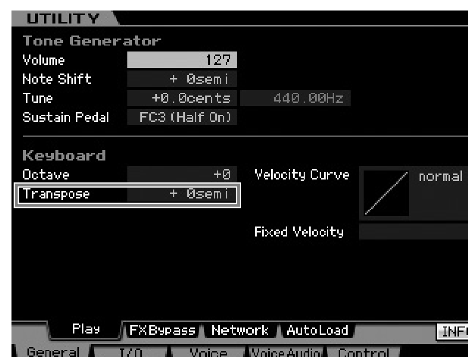
In questo esempio, cambieremo il valore da "440 Hz"a "442 Hz." Poiché il parametro Tune in effetti viene regolato in cents (1 cent = 1/100 di un semitono), a destra appare il corrispondente valore in Hertz . Poiché 1 Hz è grosso modo equivalente a 4 cents, impostate questo valore su "+8.0."

3 Premete il pulsante [STORE] per memorizzare l'impostazione Utility.

Transpose

Questa funzione permette all'intonazione generale del MOTIF XS di essere trasposta verso l'alto o verso il basso con incrementi di semitono. Potete suonare le stesse note sulla tastiera anche quando il pitch della song è trasposto in su o in giù.

1 Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility, quindi [F1], poi premete [SF1] per richiamare il display Play, come mostrato in figura.



2 Spostate il cursore su Transpose, quindi impostate il valore.

Impostate il valore su "+1" per innalzare il pitch di un semitono, o su
"-1" per abbassarlo di un semitono. Per trasporlo di un tono verso l'alto o verso il basso, impostatelo su "+/-2"; per trasporlo di un'ottava, impostatelo su "+/-12."

⚠ *ATTENZIONE*

Per trasporre di ottave, usate il parametro Octave (sopra Transpose).

3 Premete il pulsante [STORE] per memorizzare l'impostazione Utility.

NOTE Per memorizzare le impostazioni Utility, accertatevi di premere il pulsante [STORE]. Ricordate che le impostazioni Utility vanno perdute se spegnete lo strumento senza eseguire l'operazione Store.

Step 3: Selezionare ed eseguire una Performance

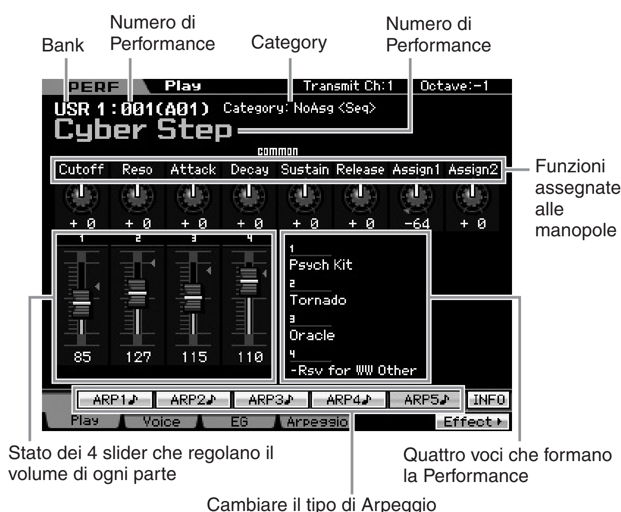
Come accade nel modo Voice Play, quello di Performance Play vi consente di selezionare e suonare i suoni strumentali di questo sintetizzatore. Tuttavia, nel modo Performance, potete mixare parecchie voci differenti in un layer, o splittarle lungo la tastiera, oppure configurare una combinazione di layer/split. Ogni Performance può contenere fino a quattro Parti differenti. **Premete il pulsante [PERFORM]** per entrare nel modo Performance Play.

Selezionare una Performance

La selezione è fondamentalmente uguale a quella della Voce. Anche nel modo Performance Play è disponibile la funzione Category Search. Notate che il MOTIF XS non dispone di Performance Preset e dispone solo di tre User Bank. Conseguentemente, premete uno dei pulsanti [USR1] – [USR3] per selezionare una Performance dopo aver premuto [PROGRAM].

Indicazioni del modo Performance Play

Il display Performance Play indica i nomi delle voci per ciascuna delle quattro parti che formano la Performance nell'angolo inferiore destro. A parte questo,il display è più o meno uguale a quello del modo Voice Play.

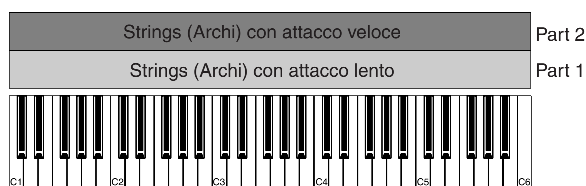


Come vengono assegnate le voci alle Parti di una Performance

Per default (quando viene spedito dalla fabbrica), nelle User Bank sono disponibili varie Performance. Per alcune di esse, potrebbe non essere immediatamente ovvio intuire come suonarle o usarle, poiché sono più complicate delle voci normali. In questo parametro, apprenderete i modi tipici in cui vengono create le Performance e potrete comprendere meglio come eseguirle e a usarle.
Ogni Performance può contenere fino a quattro Parti differenti. Qui ci occuperemo dei consueti quattro tipi di assegnazione voce a queste quattro parti.

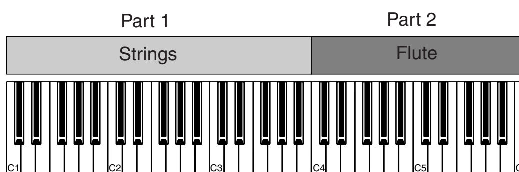
Performance Structure — Layer

Questo metodo vi permette di suonare due o più voci simultaneamente premendo qualsiasi nota. Nel modo Performance, potete creare un suono più corposo combinando due voci simili — per esempio, due voci Strings differenti, ciascuna con una diversa velocità di attacco.



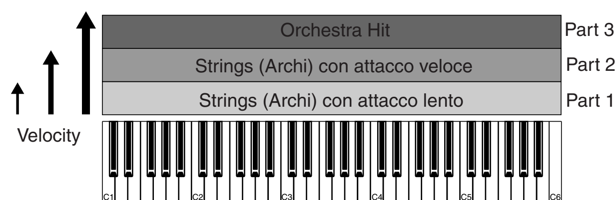
Performance Structure — Split da Note range

Questo metodo vi permette di suonare differenti voci con la mano sinistra e con la destra. Assegnando Strings al range più basso della tastiera e la voce Flute al range più alto separatamente, come illustrato sotto, potete suonare la voce Strings come accompagnamento con la mano sinistra ed eseguire la melodia con la voce Flute con la mano destra,



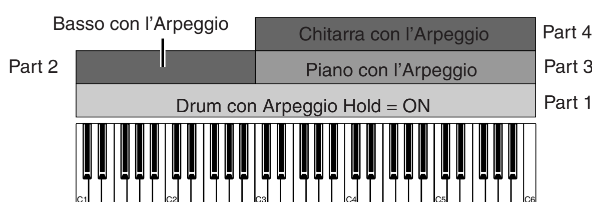
Performance Structure — Split da Velocity range

Questo metodo vi permette di attivare differenti voci secondo la forza di esecuzione (velocity). Nell'esempio sotto riportato, suonando le note con basso valore di velocity si attiva la voce Strings con attacco lento. Suonando con un valore di velocity medio si attiva la voce Strings con attacco veloce. Suonando con il massimo grado di velocity, si attiva la voce Orchestra Hit.



Performance Structure	Usando l'Arpeggio

Con questo metodo, potete suonare da soli tutte le parti di un gruppo musicale. Questo genere di Performance usa anche differenti tipi di Arpeggio assegnati a Parti singole, rendendo anche più facile suonare come un intero gruppo musicale. Nell'esempio seguente, verrà suonato continuamente un pattern Drum (da Arpeggio) anche quando rilasciate le note, la linea del Basso (da Arpeggio) verrà eseguita dalla performance della vostra mano sinistra, e l'accompagnamento della Chitarra (Arpeggio) o Piano Arpeggio saranno riprodotte dalla performance della vostra mano destra.
Inoltre, potete cambiare l'assegnazione di Arpeggio Type per ogni Parte premendo uno dei pulsanti [SF1] – [SF5].



Usando o combinando i quattro metodi sopra descritti potete creare molte Performance.
Per default, molte Performance immagazzinate nelle User Bank possono essere create con i metodi sopra descritti. Provate varie Performance e vedete quale metodo viene usato per ognuna.

Creare una Performance combinando le voci

Dopo aver controllato le Performance pre-programmate in User Bank, provate a creare la vostra Performance originale. Qui, creeremo una Performance combinando due voci.

Preparare la creazione di una Performance (Inizializzare la Performance)

1 Nel modo Performance Play, premete il pulsante [JOB], e quindi il pulsante [F1].

Appare il display Initialize. Accertatevi che sia spuntata la casella "All Parameters". Per i dettagli sulla funzione Initialize, vedere a pagina 159.

2 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede conferma.)

3 Premete il pulsante [INC/YES] per inizializzare la Performance.

⚠ *ATTENZIONE*

Ricordate che quando eseguite l'operazione Store premendo il pulsante [STORE], la Performance nell'area di destinazione sarà sostituita da quella inizializzata sopra

NOTE Per i dettagli sull'operazione Store, vedere a pagina 142.

4 Premete il pulsante [PERFORM].

Il nome della Performance corrente sul display cambia in "Initialized Perform".

NOTE Quando inizializzate una Performance, per default viene assegnata la voce di Preset Bank 1, Voce numero 1 ad ognuna delle Parti.

Suonare assieme più voci (Layer)

Provate a combinare due voci assegnando alla Part2 la vostra voce favorita.

1 Nel display Performance Play, premete il pulsante [F2] per richiamare il display Voice.

Da questo display, potete confermare quali voci sono assegnate alle Parti. Dopo aver eseguito la funzione Initialize sopra citata potete confermare che tutte le Parti siano inserite.

2 Spostate il cursore sulla Part 2, quindi selezionate la voce desiderata impostando un numero di Bank e Voice.

NOTE Da questo display, potete usare la funzione Category Search per selezionare una voce. Come nel modo Voice (pagina 24), usate il pulsante [CATEGORY SEARCH]. Dovete notare che i nomi delle categorie stampate sotto ai pulsanti Bank non corrispondono alla Performance Category ma alla Voice Category.

3 Spostate il cursore sulla casella PART SW per le Parti 3 e 4, quindi togliete il segno di spunta premendo il pulsante [DEC/NO].

Quando il segno di spunta viene tolto dalla casella, la parte corrispondente viene esclusa. Qui, inserite Part 1 e 2.



4 Suonate la tastiera.

La Part 1 (Piano Voice) e la Part 2 (la voce che avete selezionato prima) vengono suonate simultaneamente in un layer (cioè sovrapposte).

Quindi, suoniamo voci differenti con la mano sinistra e con la mano destra.

Split

Potete suonare voci differenti con le mani sinistra e destra assegnando una voce alla Part 1, con un range di note nella sezione più bassa della tastiera ed un'altra alla Part 2, con un range di note nella sezione più alta della tastiera.

1 Spostate il cursore su NOTE LIMIT HI della Part 1.

2 Impostate la nota più alta della Part 1 premendo il tasto corrispondente mentre tenete premuto il pulsante [SF6] KBD.

L'illustrazione sulla tastiera indica a colori il range di note specificato.

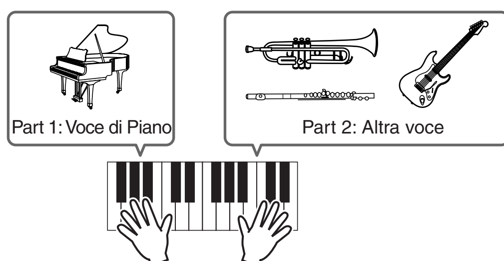
3 Spostate il cursore su NOTE LIMIT LO della Part 2.

4 Impostate la nota più bassa della Part 2 premendo il tasto corrispondente mentre tenete premuto il pulsante [SF6] KBD.

L'illustrazione sulla tastiera indica a colori il range di note specificato.

5 Suonate la tastiera.

Le note che suonate con la mano sinistra danno la voce di Piano Voice (Part 1), mentre quelle che suonate con la destra hanno una voce differente (Part 2), cioè quella che avete selezionato.



Regolare i livelli delle Parti e memorizzare la Performance

1 Regolate le impostazioni di Volume delle Parti 1 e 2 mediante gli slider di controllo (Control).

2 Memorizzate le impostazioni come una User Performance premendo il pulsante [STORE].

Per i dettagli, vedere pagina 142.

⚠ ATTENZIONE

Se state editando una Performance e neselezionate un'altra senza aver memorizzato quella che state editando, tutte le modifiche da voi apportate saranno cancellate.

⚠ ATTENZIONE

I dati preset della Performancevengono conservati nella memoria User Bank. Memorizzando i dati della Performance creata cancellate quelli della Performance preset. Se volete ripristinare i dati preset della Performance, eseguite la procedura Factory Set Job nel modo Utility, e cancellerete i vostri dati originali. Di conseguenza accertatevi di salvare i dati importanti su un dispositivo USB di memorizzazione esterna per evitare di perderli.

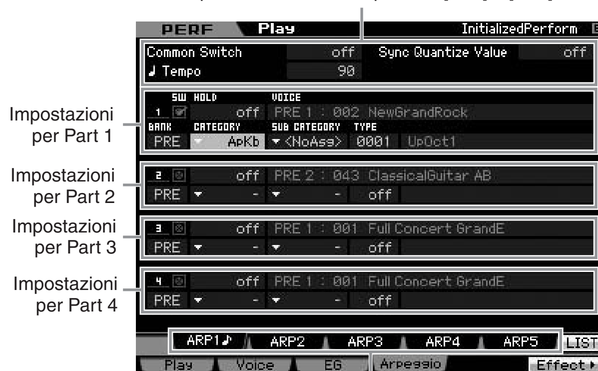
Cambiare le impostazioni di Arpeggio per ogni Parte

Provate a cambiare le impostazioni di Arpeggio per ogni Part(e).Potete assegnare il ritmo o il pattern di accompagnamento che meglio si adatta alla Performance per ciò che riguarda lo stile di musica desiderato.

1 Dal display Voice Play, premete il pulsante [F4] per richiamare il display Arpeggio.

2 Premete il pulsante [SF1] – [SF5] desiderato.

La metà infreriore del display cambia secondo il pulsante premuto. La parte superiore del display (Common Switch, Sync Quantize Value e Tempo) è comune a tutti i pulsanti di sub-funzione (Sub Function).



3 Selezionate Category, Sub Category e Type di Arpeggio per ciascuna delle Parti 1 – 4.

Category determina il tipo di strumento, Sub Category determina il tipo di ritmo, e Type determina il tipo di Arpeggio stesso. Quando usate un tipo di Arpeggio Preset, impostate BANK su "PRE".



Notate che il parametro Arpeggio Hold è utile come la selezione del tipo di Arpeggio. Se il parametro è impostato su"on," il playback dell'Arpeggio continua anche se viene rilasciata la nota. Questo parametro dovrebbe essere impostato su "on" quando la Drum Voice è assegnata alla Part(e) e se volete che il playback

dell'Arpeggio (rhythm pattern) continui a prescindere dal fatto che la nota venga tenuta o rilasciata.

NOTE Categorie e Sub Categorie sono facilmente selezionabili richiamandone a display le rispettive liste. Ad esempio, spostando il cursore su Category e premendo il puslante [SF6], la Lista Category appare sulla posizione del cursore. Potete selezionare quella desiderata usando il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Dopo la selezione, premendo il pulsante [ENTER] si richiama in effetti il tipo di Arpeggio selezionato. Questa operazione è molto utile e comoda per la selezione di una grande varietà di Arpeggi disponibili.

Proseguite ed assegnate i tipi di Arpeggio ad altri pulsanti [SF], come volete. Dopo aver impostato i parametri relativi all'Arpeggio, immagazzinate le impostazioni nella memoria interna come una User Performance. Per i dettagli, vedere pagina 142.

Usare i Controller e le manopole

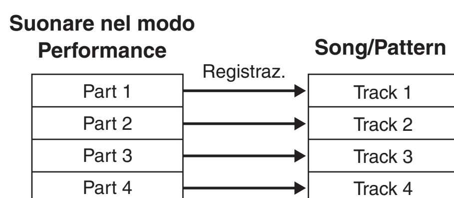
Come accade nel modo Voice, potete usare i controller e le manopole nel modo Performance . Provate a selezionare Performance differenti e ad usare i controller e le manopole.

Registrare la propria Performance

Mentre sperimentate e suonate gli Arpeggi nel modo Performance, potete trovare alcuni pattern ritmici e "phrases" che vi piacciono, e potreste volerli memorizzare per futuri richiami. Il modo migliore e più facile per catturarli consiste nel registrare la vostra esecuzione alla tastiera suonando una Song o un Pattern.

Struttura di registrazione della Performance

Usando la funzione Performance Record, la vostra performance alla tastiera per le Parti 1 – 4 sarà registrata rispettivamente sulle tracce 1 – 4 di Song/Pattern. Le operazioni Controller/Knob, il playback di Arpeggio nonché l'esecuzione alla tastiera nel modo Performance possono essere registrate sulla traccia specificata come eventi MIDI.



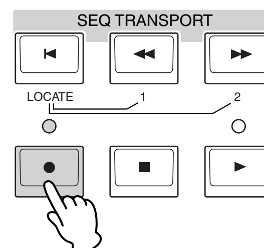
NOTE Per i dettagli sulla struttura della traccia di Song/Pattern, vedere "Struttura base" a pagina 61.

Registrare la melodia e il playback dell'arpeggio sulla song

Quando la song è selezionata come "destinazione" della registrazione della Performance, potete registrare la vostra esecuzione alla tastiera con l'Arpeggio senza dovervi preoccupare di limiti di misura o di restare senza spazio disponibile per la registrazione. Per esempio, è una buona idea registrare la vostra esecuzione alla tastiera richiamando liberamente i vari tipi di Arpeggio, quindi editando successivamente la song, ove fosse necessario. Potreste anche voler 'tenere in funzione il registratore" mentre improvvisate, quindi riascoltare e prelevare le parti meglio riuscite per creare la vostra song finale.
Provate a registrare come indicato nelle istruzioni seguenti.

1 Nel modo Performance Play, selezionate una Performance per la registrazione.

2 Premete il pulsante [●] (Record) per richiamare il display Performance Record.



3 Impostate come necessario i parametri seguenti nel display Performance Record.



❶ Sequencer Mode = "song"
Impostando questo parametro su "song", potete registrare la vostra performance alla tastiera sulla song.

❷ Song number
Selezionate una song di destinazione. Eseguendo la registrazione della Performance si sovrascrive sui dati registrati della song specificata, cancellandoli. Accertatevi di selezionare una song che non contenga dati.

❸ Time Signature = "4/4"
Impostate lo stesso valore del tipo di Arpeggio. Solitamente, impostatelo su "4/4."

❹ Tempo
Impostate la velocità desiderata per il tempo del metronomo e dell'Arpeggio per la registrazione.

❺ Key On Start Switch = (on)
Quando questo interruttore è su "on," la registrazione parte immediatamente non appena viene premuta una nota qualsiasi della tastiera. Quando usate l'Arpeggio, impostatelo su "on" .

NOTE Indica la condizione off, mentre indica la condizione on.

❻ Copy Performance Parameters = on
Inserite il segno di spunta quando desiderate copiare le impostazioni dei parametri per le Parti 1 – 4 della Performance nella Parti 1 – 4 del Song Mixing.

❼ Cliccate su (on)
Premete il pulsante [F5] per attivare il metronomo, se volete usarlo.

4 Premete una nota qualsiasi per iniziare la registrazione.

Suonate la tastiera a tempo con la scansione del metronomo.
Potete cambiare il tipo di Arpeggio e le impostazioni premendo uno dei pulsanti [SF1] – [SF5] mentre registrate.

5 Premete il pulsante [■] (Stop) per bloccare la registrazione e ritornare al display Performance Play.

Dopo la registrazione, premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song Play quindi eseguite la song registrata. Se volete, registrate la vostra performance sulla tastiera in un'altra traccia, utilizzando il modo Song Record, ed editate i dati registrati nel modo Song Edit o Song Job per finalizzare i dati di Song.

Registrare su un Pattern il playback dell'Arpeggio

Se registrate su un Pattern la vostra esecuzione sulla tastiera assieme al playback dell'Arpeggio nel modo Performance, potete creare pattern ritmici e completi che durano solo poche misure. Questi brevi "Patterns" di dati di sequenze MIDI possono essere suonati ripetutamente in un loop e quindi usati comodamente come 'mattoni' per le vostre song originali.

Seguite le istruzioni sotto riportate, suonando i vostri Arpeggi favoriti nel modo Performance, e registrate le vostre improvvisazioni su un Pattern. Una volta registrati tre o quattro Pattern buoni, avrete abbastanza "mattoni" per creare una song completa!

1 Nel modo Performance Play, selezionate una Performance per la registrazione.

Trovate la Performance che attiva mediante l'Arpeggio il pattern ritmico o le phrases che preferite.

2 Premete il pulsante [●] (Record) per richiamare il display Performance Record.

3 Impostate i parametri seguenti come richiesto nel display Performance Record.



❶ Sequencer Mode = "pattern"
Impostando questo parametro su "pattern" potete registrare sul Pattern la vostra performance alla tastiera.

❷ Pattern number
Selezionate un numero di Pattern come destinazione. Eseguendo la registrazione della Performance si sovrascrive sui dati registrati del Pattern specificato, cancellandoli. Accertatevi di selezionare un Pattern che non contenga dati.

❸ Section
Selezionate una Section da registrare, da A a P. Se create più sessioni, potete usarle come variazioni ritmiche all'interno di un'unica song.

❹ Section Length
Impostate la lunghezza della Section da registrare. Impostate il valore su 1 – 4 secondo la lunghezza dei tipi di Arpeggio correnti.

❺ Time Signature = "4/4"
Qui impostate lo stesso valore di quello usato per il tipo di Arpeggio. Normalmente, questo va impostato su "4/4."

❻ Tempo
Impostate il tempo per il metronomo e per l'Arpeggio, come desiderate per la registrazione.

❼ Key On Start Switch = (on)
Quando è impostato su "on", la registrazione parte immediatamente quando premete una nota qualsiasi sulla tastiera. Mettete questo parametro su "on" quando usate l'Arpeggio.

❽ Copy Performance Parameters = on
Inserite il segno di spunta quando volete copiare le impostazioni dei parametri per le Parti 1 – 4 della Performance nelle Parti 1 – 4 del Pattern Mixing.

❾ Cliccate su (on)
Premete il pulsante [F5] per attivare il metronomo, se volete usarlo

4 Premete una nota qualsiasi per iniziare la registrazione. La registrazione si arresta alla fine del Pattern.

L'arresto della registrazione riporta al display Performance Play. Vi preghiamo di notare che la registrazione del loop non è disponibile nel modo Performance Record, sebbene sia disponibile nel modo Pattern Record.

Create parecchie Sezioni o "Sections" nel modo Performance Record, quindi create un Pattern Chain (concatenazione di pattern) collegandole assieme per creare una song intera. Per i dettagli, vedere pagina 213.

Step 4: Creare Song originali

Ora che avete appreso le caratteristiche base del MOTIF XS — inclusa la selezione delle Voci e delle Performance — e sapete come suonare con gli Arpeggi, e registrare le vostre esecuzioni ed aggiungere il playback dell'Arpeggio a Song o a Pattern — siete pronti per creare le vostre song originali.

Il MOTIF XS dispone di un sequencer multitraccia incorporato adatto per registrare le vostre performance sulla tastiera come dati MIDI. Questa funzione di per sé stessa è sufficiente a creare song con completi e complessi arrangiamenti multistrumentali. Tuttavia, il MOTIF XS (con le DIMM opzionali installate) vi permette anche di registrare ed editare le tracce audio — come le voci (canto) e parti per chitarra. .

Terminologia

Song

Song e Pattern sono dati di sequenze MIDI costituiti da 16 tracce al massimo. Una song su questo sintetizzatore è praticamente la stessa di una song su un sequencer MIDI, ed il suo playback si arresta automaticamente alla fine dei dati registrati.

Track

Questa è un'unità o locazione di memoria sul sequencer dove sono immagazzinate le performance musicali (fatte da eventi MIDI). Il MOTIF XS ha 16 tracce che corrispondono alle 16 Parti del Mixing.

Mixing

È un programma in cui più voci vengono assegnate alle Parti per riproduzioni multitimbriche nei modi Song e Pattern. Ogni Mixing può contenere fino a 16 parti e per ogni song può essere creato un Mixing separato.

NOTE Per ulteriori informazioni sulla struttura della Song compresi Track e Mixing, vedere pagina 59.

Realtime Recording

Con la registrazione in tempo reale, lo strumento funziona allo stesso modo di un registratore MD, registrando i dati dell'esecuzione come vengono suonati. Questo vi consente di catturare tutte le sfumature dell'esecuzione effettiva. Realtime Record può essere fatta con i seguenti tre metodi: Replace, Overdub e Punch In/Out. Replace vi permette di sovrascrivere una traccia già registrata con dati nuovi. Overdub vi permette di aggiungere più dati ad una traccia che già ne contiene. Punch In/Out vi permette di ri-registrare solo un'area specifica della traccia.

Playback delle song

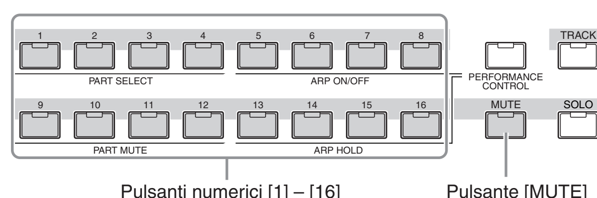
Prima di imparare a creare una song, dovreste conoscere almeno qualcosa sulle funzioni mute/solo e saper usare gli slider durante il playback della song. Richiamate una Demo Song (pagina 21) quindi provate le operazioni seguenti mentre ne effettuate il playback.

Track mute

Potete escludere una o più tracce specifiche della song.

1 Premete il pulsante [MUTE] in modo che si accenda la sua spia.

Le spie dei pulsanti numerici si accendono.



Pulsanti numerici [1] – [16]   Pulsante [MUTE]

2 Premete uno dei pulsanti numerici da [1] a [16] in modo che si spenga la sua spia e la traccia corrispondente risulti esclusa (muted).

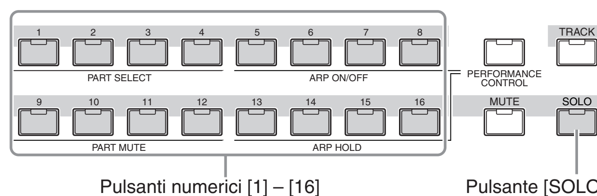
Possono essere isolate (muted) simultaneamente più tracce.

3 Premete il pulsante che è spento in modo che la sua spia si riaccenda e la traccia ad esso corrispondente venga risentita, in quanto reinserita.

Track solo

Potete isolare una traccia specifica di una song.

1 Premete il pulsante [SOLO] in modo che si accenda la sua spia.



Pulsanti numerici [1] – [16]   Pulsante [SOLO]

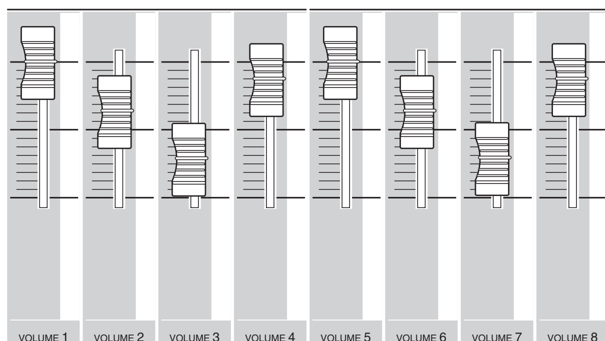
2 Premete uno dei pulsanti numerici da [1] a [16] in modo che la sua spia lampeggi e la traccia corrispondente risulti isolata.

Premete qualsiasi pulsante numerico per isolare un'altra traccia.

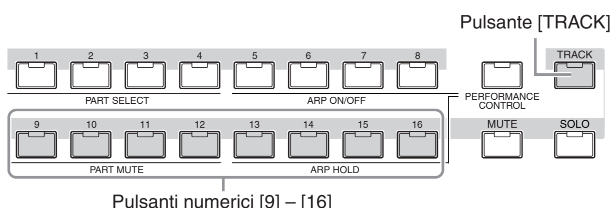
3 Premete il pulsante [TRACK] o [MUTE] per ritornare allo stato originale.

Regolare il volume di ogni Part(e)

Potete regolare il volume per ciascuna delle otto Parti, usando i controlli scorrevoli o slider del pannello.



Quando è selezionata una delle tracce 1 – 8, gli otto slider regolano il volume delle Parti 1 – 8. Se è selezionata una delle tracce 9 – 16, gli slider controllano il volume per le Parti 9 – 16. La traccia può essere selezionata inserendo il pulsante [TRACK] e premendo il pulsante numerico desiderato.



Oltre agli slider, per influire in tempo reale sul suono del playback della song possono essere usate le manopole 1 – 8. Per i dettagli, vedere pagina 180.

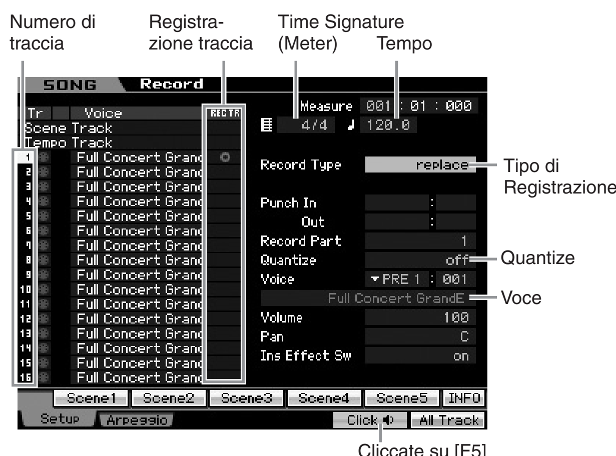
Preparare la registrazione Realtime

Fra poco registrerete la vostra esecuzione sulla tastiera o performance, registrando una melodia sulla Traccia 1. Prima però dovrete predisporre il MOTIF XS alla registrazione in tempo reale.

1 Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song Play, quindi selezionate una song che non contiene dati.

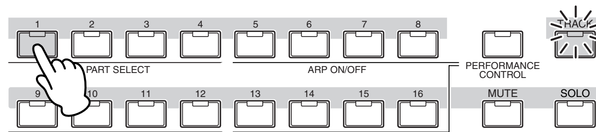
2 Premete il pulsante [●] (Record) per entrare nel modo Song Record.

Appare il display Record Setup.



3 Impostate i seguenti parametri sul display Record Setup.

3-1 Con la spia [TRACK] accesa, premete il pulsante numerico [1] per registrare la traccia su 1. Il simbolo del cerchietto rosso appare nella colonna REC TR di Track 1. Record Part (la parte in registrazione) è automaticamente impostata su 1.



3-2 Spostate il cursore su Time Signature (Meter) quindi impostate il valore desiderato. Qui, impostatelo su “4/4.”

3-3 Spostate il cursore su Tempo quindi impostate il valore desiderato. Qui, impostatelo su “144.”

3-4 Spostate il cursore su Record Type quindi selezionate “replace”. Questo metodo scrive sopra ai dati preesistenti, cancellandoli.

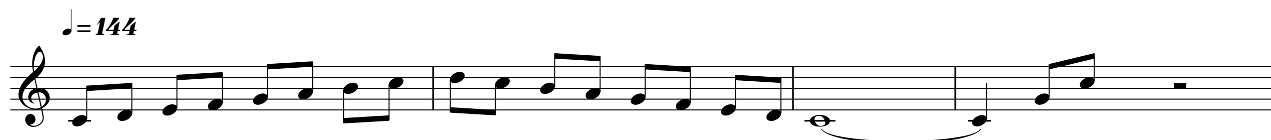
3-5 Impostate Quantize su “240.” Questa comoda caratteristica vi fa quantizzare automaticamente le note in tempo reale, mentre registrate. Quantize allinea la temporizzazione degli eventi di note al movimento o beat più vicino. Solitamente, dovrebbe essere impostato il più piccolo dei valori di nota presente nello spartito (che suonerete).

3-6 Selezionate la voce da registrare specificando Bank e Number. Il valore qui immesso viene applicato alla Parte 1 del Mixing.

3-7 Premete il pulsante [F5] per attivare il metronomo 🔈. Premendo il pulsante [F5] si inserisce e disinserisce il metronomo.

Inizio della registrazione!

Dopo aver completato le operazioni descritte precedentemente, premete il pulsante [▶] (Play) per dare inizio alla registrazione. Premete il pulsante [▶] (Play) in modo che lampeggi il suo indicatore, quindi iniziate la registrazione effettiva dopo il conteggio introduttivo o count-in.



Raggiunta la fine della notazione musicale sopra indicata, premete il pulsante [■] (Stop) per bloccare la registrazione. Se avete suonato delle note sbagliate, premete il pulsante [■] (Stop), quindi provate a riregistrare.
Dopo aver registrato la melodia sopra indicata nella traccia o Track 1, impostate REC TR su 2 nel display Recording Setup, quindi registrate la linea del basso sotto, nella traccia o Track 2.



Correggere le note errate

Se avete suonato qualche nota errata durante la registrazione e volete correggerla, premete il pulsante [EDIT] dal modo Song Play per entrare nel modo Song Edit. Con Song Edit potete ripulire ed editare i dati di song già registrati ed inserirne altri nuovi.
Sul display Event List del modo Song Edit, controllate la presenza di eventi errati o registrati per errore, quindi correggeteli.

1 Selezionate la song registrata quindi premete il pulsante [EDIT] per attivare il modo Song Edit.

Appare il display Event List.

2 Selezionate la traccia da editare.

Premete il pulsante numerico [1] o [2]. Appare sul display l'elenco degli eventi registrati nella sezione precedente.

NOTE: Sul display appaiono eventi MIDI nonché dati di note on/off se agite sui controller come la rotella del Pitch Bend, le manopole e gli slider mentre registrate.

Posizione — Note — Gate time — Traccia selezionata — Velocity

SONG Edit Tr:1 Meas:001

MEAS	BEAT	CLOCK		NOTE	GATE	VEL
001	01	192	Note	D 2	000 : 320	048
		434	Note	E 2	000 : 207	051
	02	160	Note	F 2	000 : 304	052
		438	Note	G 2	000 : 263	039
	03	165	Note	A 2	000 : 300	045
		436	Note	B 2	000 : 276	049
	04	199	Note	C 3	000 : 309	062
		456	Note	D 3	000 : 321	040
002	01	214	Note	C 3	000 : 222	062
		405	Note	B 2	000 : 307	064
	02	201	Note	A 2	000 : 259	060
		430	Note	G 2	000 : 251	043
	03	194	Note	F 2	000 : 241	059

INFO
ViewFilter | Track Sel | Insert ▸ | Delete

3 Usate i pulsanti Cursore per spostare il cursore sulla posizione da editare.

Dopo aver confermato la posizione in cui sono registrati dati errati, usate il pulsante cursore Up/Down (su/giù) per portarlo sulla posizione, quindi usate il pulsante cursore Left/Right (sinistra/destra) per spostare il cursore sul tipo di dati da correggere. Se registrate dati errati nella seconda nota del terzo movimento o beat ("F"sullo spartito), spostate il cursore sulla posizione indicata come MEAS (measure) = 002, BEAT = 03 e CLOCK = 240. Quindi, spostate il cursore su NOTE se volete correggere i dati di nota e spostate il cursore su GATE se volete correggere il gate time (durata della nota).

NOTE: Ogni tasto ha un nome di nota; ad esempio, il tasto più basso (all'estrema sinistra) sulla tastiera corrisponde a C1 (Do1) e quello più alto (all'estrema destra) a C6 (Do6). Vedere pagina 10.

NOTE: La posizione della song in cui editate o immettete l'evento viene indicata da MEAS (measure), BEAT e CLOCK. Una nota da un quarto (un movimento o beat quando il parametro time signature è impostato su "4/4") è costituita da 480 divisioni. La durata di ogni nota (gate time) è indicata da Beat e Clock. Per esempio, 001:000 è equivalente alla nota da un quarto e 000:240 è equivalente alla nota di un ottavo.

MEAS BEAT CLOCK
001 : 01 : 192
Measure — Beat — Clock

4 Ruotate il dial dei dati per editare il valore.

L'intera linea dell'evento editato comincerà a lampeggiare. Potete anche impostare la nota direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo la nota desiderata.

5 Premete il pulsante [ENTER] per l'immissione effettiva dei dati editati (l'intera linea dell'evento editato smette di lampeggiare).

Ripetete gli step 3 e 5 per correggere altri eventi errati.

6 Completato l'editing, premete il pulsante [EXIT] per ritornare al modo Song Play.

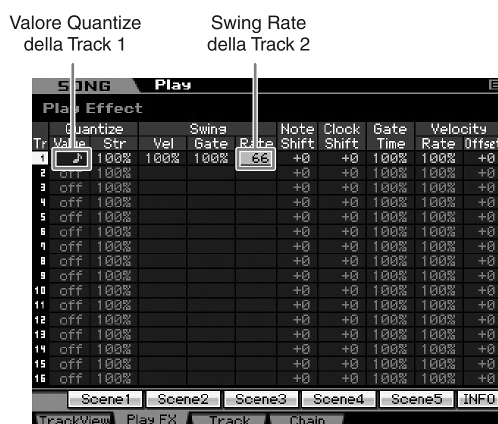
NOTE Per cancellare note non necessarie, spostate il cursore sulla posizione corrispondente, quindi premete il pulsante [F6].

NOTE Per i dettagli sull'elenco degli eventi, vedere pagina 192.

Creare un senso di swing — Play Effect

La caratteristica Play Effect vi permette di alterare il ritmo in vari modi musicalmente validi ed utili — per esempio, prendete qualcosa che è stata registrata 'linearmente' e conferitele un'impronta di swing. Cambiamo la melodia che avete registrato sopra, ed applicate un senso di swing.

1 Dal display Song Play, premete il pulsante [F2] per richiamare il display Play FX.



2 Spostate il cursore su Quantize Value della traccia o Track 1, quindi selezionate l'icona della nota da un ottavo.

3 Spostate il cursore su Swing Rate della traccia o Track 1, quindi selezionate "66%."

Questo parametro determina la quantità di swing applicata. Selezionando "66%"si ritarda ciascuna delle note in levare delle terzine.

NOTE Se avete registrato una parte di basso sulla traccia 2, accertatevi di applicare le stesse impostazioni anche a questa traccia.

Dopo aver completato le impostazioni, premete il pulsante [⏮] (Top), quindi il pulsante [▶] (Play) per avviare la song. Potete ascoltare il playback con il carattere di swing.

Applicare l'impostazione Play Effect agli effettivi dati MIDI

L'impostazione Play Effect cambia temporaneamente il playback dei dati di Song, ma non modifica in effetti i dati MIDI. Per memorizzare i cambiamenti Play Effect come parte dei dati di Song (ad esempio, come un file Standard MIDI), potete usare l'operazione Job per applicare definitivamente le impostazioni Play Effect. Per eseguire questo Job, premete il pulsante [JOB], quindi [F5] e poi selezionate "05: Normalize Play Effect". Per i dettagli, vedere pagina 205.

Memorizzare la song creata

Dopo la registrazione, accertatevi di immettere la song creata nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Song Store .

⚠ *ATTENZIONE*

Quando eseguite l'operazione Store, le impostazioni per la memoria di destinazione saranno sovrascritte. I dati importanti dovrebbero sempre essere copiati su un dispositivo di memorizzazione separato.

Salvare i dati di Song su un dispositivo di memorizzazione USB

Immagazzinare differenti dati di Song nella stessa memoria di destinazione, caricare i dati Demo ed eseguire l'operazione Initialize Job sovrascrive e quindi cancella i dati preesistenti nella song. Accertatevi di salvare dati importanti su un dispositivo di memorizzazione USB separato collegato al connettore USB TO DEVICE sul pannello posteriore nel modo File. Per i dettagli, vedere pagina 278. Quando volete caricare una song su un software DAW sul vostro computer, salvate la song su un dispositivo di memorizzazione USB separato come Standard MIDI file. Per i dettagli, vedere pagina 279.

NOTE I termini "save" e "store" indicano due operazioni differenti. "Save" salva come file i dati creati su un dispositivo esterno (nel modo File), mentre "Store" immagazzina i dati nella memoria interna, in qualsiasi modo operativo.

Step 5: Creare un Pattern

I Pattern del MOTIF XS sono parti strumentali brevi ma complete che potete ripetere (loop), combinare e disporre in qualsiasi ordine —dandovi il materiale base per creare una Song. Questa sezione vi spiega cosa potete fare nel modo Pattern.

Struttura del Pattern

Il MOTIF XS dispone di due modi per creare una song: modo Song e modo Pattern.
Nel modo Song, potete registrare la song dall'inizio alla fine suonando la tastiera. Nel modo Pattern, d'altra parte, potete creare l'accompagnamento della song creando varie sezioni, come intro, melodia A, tema principale e finale (ending) registrando il vostro pattern ritmico nelle differenti "Sections", per poi combinarle come Pattern Chain.
Il modo Pattern vi fa anche registrare i pattern ritmici o i riffs in differenti different sezioni come volete — e come vi guida l'ispirazione — quindi vi permette di combinarle in un Pattern Chain per creare una song completa. Assieme alla caratteristica Arpeggio e alla registrazione di Performance, disponete di un'ampia gamma di strumenti di facile impiego per creare rapidamente song completamente arrangiate, dal carattere professionale.

1ª misura...120ª misura

Intro	Melody A	Main theme	Melody B	Ending
Section A	Section B	Section C	Section D	Section E

NOTE Potete creare un Pattern Chain (pagina 213)programmando l'ordine delle "Sections". Il Pattern Chain creato può essere convertito in dati di Song usando la funzione Pattern Chain Edit (pagina 215).

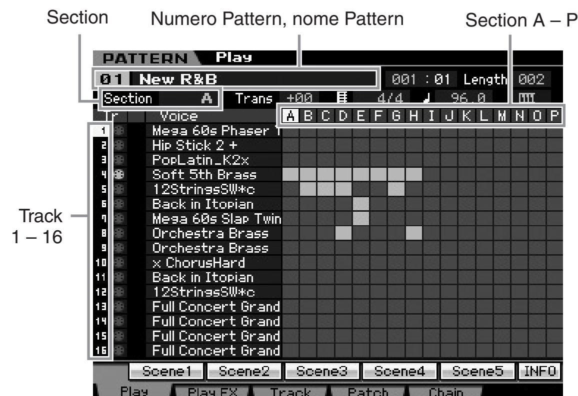
Ascoltare i Demo Pattern

Prima di creare un pattern vostro, dovreste ascoltare qualcuno dei Demo Pattern preset, cioè preprogrammati. Questi Pattern registrati appositamente coprono una vasta gamma di generi musicali e sono pieni di tanti accorgimenti ed idee per aiutarvi a creare e ad usare i Pattern per la vostra produzione musicale.

1 Caricate i Demo Pattern seguendo la procedura a pagina 21.

2 Premete il pulsante [PATTERN] per entrare nel modo Pattern.

Appare il display Pattern Play.



NOTE Come indicato nel display Pattern Play, un Pattern è formato da 16 tracce separate. Di conseguenza, un Pattern viene eseguito in playback con varie voci strumentali come basso, chitarra e tastiera.

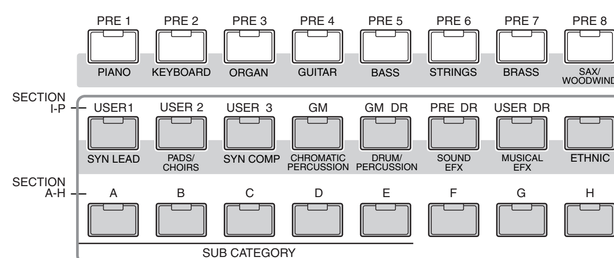
3 Selezionate un Pattern ruotando il dial dei dati.

4 Premete il pulsante [▶] (Play) per iniziare il playback del Pattern.

Il Pattern viene eseguito ripetutamente fin quando premete il pulsante [■] (Stop).

5 Cambiate la sezione (Section) da a A a P.

Premendo i pulsanti [A] – [H] vengono richiamate le sezioni A – H e premendo i pulsanti [USER 1] – [USER DR] ed [ETHNIC] si richiamano le sezioni I – P.

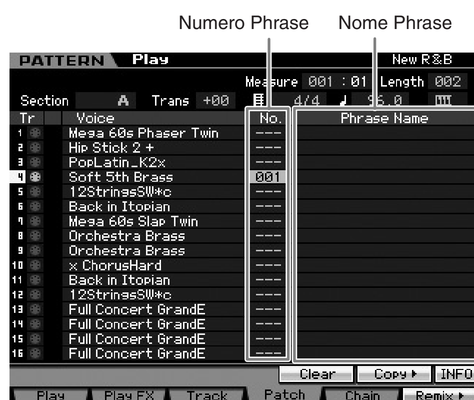


NOTE Cambiando le Sezioni, potete creare le variazioni ritmiche, ed improvvisare facilmente arrangiamenti (come intro, verse, chorus, ending) in tempo reale.

Ora, provate altri Pattern.

Visualizzare il display Patch di Demo Pattern

Dal display Patch richiamato con il pulsante [F4], potete confermare quale "Phrase" è assegnata a ciascuna traccia della Pattern Section.
Una "Phrase" è un breve passaggio musicale/ritmico costituito da una singola traccia per uno strumento singolo come una batteria, un basso, ed una chitarra. Questi dati di sequenza MIDI possono essere usati come piccoli mattoni per costruire una song, e possono essere assegnati a qualsiasi traccia e a qualsiasi sezione o Section. Un Pattern singolo offre spazio per 256 User Phrases originali, di vostra creazione.



Come indicato in questo display,i dati di performance vengono registrati nella Phrase quindi la Phrase viene assegnata alla traccia di registrazione. Osservate che la Phrase creata può essere assegnata ad una traccia differente della stessa Section o di una differente.

Section A

Track 1	Phrase 001
Track 2	Phrase 002
:	:
Track 16	Phrase 003

Phrase 001	MIDI data
Phrase 002	MIDI data
Phrase 003	MIDI data
Phrase 004	MIDI data
:	:

Section B

Track 1	Phrase 002
Track 2	Phrase 003
:	:
Track 16	Phrase 004

Provate a cambiare la Phrase per ciascuna traccia e ad assegnare ciascuna Phrase ad una traccia vuota.

NOTE È importante ricordare che le Phrases sono previste solo per i Demo Patterns e il numero di Phrases previste differisce in base al Demo Pattern. Quando volete usare una Phrase assegnata ad un Pattern differente, eseguite la funzione Copy Phrase usando il pulsante [SF5] Copy. Per i dettagli, vedere pagina 212.

Visualizzare il display Mixing di Demo Pattern

Un Mixing indica le impostazioni di un generatore di suono multitimbrico per il playback del Pattern. Un Mixing è formato da 16 Parti, ciascuna corrispondente alle tracce, ed in questo display potete regolare i vari parametri correlati ad ogni Parte. Dal display Pattern Play, premete il pulsante [MIXING] per richiamare il display Mixing, per consentirvi di confermare le impostazioni Mixing per ogni Parte: Voice, volume, pan ecc.
Ora, regoliamo i vari parametri Mixing nel display omonimo.



1 **Dal display Pattern Play, premete il pulsante [MIXING] per entrare nel modo Mixing.**
Appare il display Mixing.

2 **Per selezionare la Parte desiderata, premete il pulsante [TRACK] (la spia si accende), quindi premete il pulsante numerico appropriato [1] – [16].**
Qui, selezionate la Parte corrispondente alla traccia alla quale è assegnata la "Phrase".

NOTE Se volete confermare a quale traccia è assegnata la Phrase, premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Pattern Play.

3 **Portate il cursore su Bank e su Number, quindi cambiate la voce specificando Bank e Number.**
Se premete il pulsante [PROGRAM] (la spia si accende), potete selezionare la voce desiderata usando i pulsanti Bank, Group e Number (quelli numerici) appropriati.

4 **Spostate il cursore sul parametro desiderato, come pan o volume, quindi ruotate il dial dei dati per cambiare il valore.**

NOTE Per editare parametri Mixing più dettagliatamente, entrate nel modo Mixing Edit premendo il pulsante [EDIT]. Per ulteriori informazioni circa Mixing Edit, vedere pagina 233.

Le impostazioni Mixing sono incluse in ogni Pattern e sono memorizzabili come un Pattern intero. Per istruzioni circa la memorizzazione di un Pattern, vedere pagina 218.

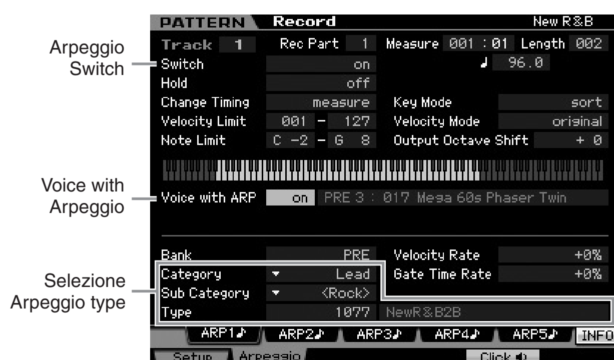
Creare un Pattern usando la funzione Arpeggio

Oltre a creare un Pattern registrando la vostra esecuzione o performance alla tastiera, nel modo tradizionale, potete anche usare la potente funzione Arpeggio del MOTIF XS (descritta sotto) e perfino registrare dati audio da CD di campioni disponibili in commercio.
Qui vi spieghiamo come creare un Pattern usando la funzione Arpeggio.

1 Premete il pulsante [PATTERN] per entrare nel modo Pattern Play.

2 Premete il pulsante [●] (Record) per richiamare il display Record Setup.

3 Premete il pulsante [F2] per richiamare il display Record Arpeggio.



4 Impostate i seguenti parametri come richiesto nel display Arpeggio Record.

4-1 Impostate su on il parametro Switch.

4-2 Impostate la voce con il parametro Arpeggio (ARP) su on. Se è impostato su "on," viene richiamata automaticamente la voce che si adatta all' Arpeggio selezionato, ogni volta che si cambia il tipo di Arpeggio.

4-3 Selezionate il tipo di Arpeggio specificando Category, Sub Category e Type.

5 Premete il pulsante [F1] per richiamare il display Record Setup.



6 Impostate i seguenti parametri nel display Record Setup.

6-1 Per selezionare la traccia desiderata, premete il pulsante [TRACK] (la spia si accende), quindi premete l'appropriato pulsante numerico [1] – [16].

6-2 Impostate Time Signature su "4/4"

6-3 Impostate Pattern length su un valore equivalente alla lunghezza o durata dell' Arpeggio.

6-4 Mettete su "on" l'icona Keyboard Start.

6-5 Impostate su "off" il parametro Loop.

6-6 Impostate su "off" il parametro Quantize.

7 Dopo aver completato la messa a punto, premete una nota sulla tastiera per dare inizio alla registrazione.

La registrazione si arresta automaticamente quando viene raggiunta l'ultima misura (specificata mediante Length).

Creare un Pattern con campioni audio — Sampling

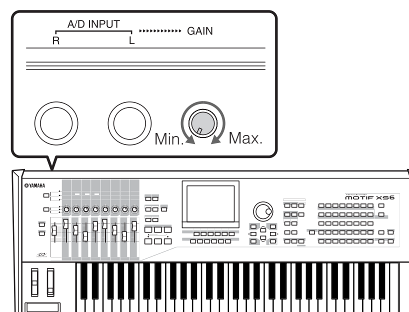
Qui imparerete a registrare dati audio (ad esempio, da CD di campioni disponibili in commercio) nella traccia Pattern, usando la versatile caratteristica Sampling. Dopo aver registrato l'audio, potete suddividerlo (slice) in singoli campioni o Samples, risuonabili alla velocità desiderata — senza comprometterne il suono o introducendo cambi di pitch (intonazione). Queste istruzioni step-by-step partono dal presupposto che i dati audio registrati siano un pattern di batteria (drum) di una sola misura e con un tempo di 4/4.

Importante

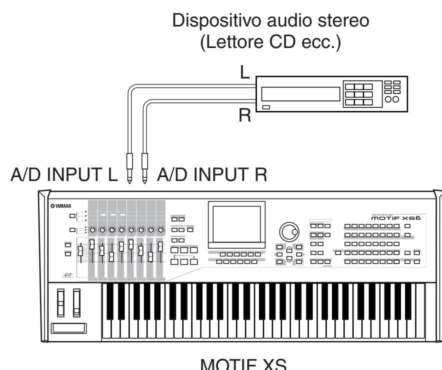
Per usare la funzione Sampling, bisogna installare nello strumento i moduli DIMM. Per i dettagli sulla loro installazione, vedere a pagina 295. I dati del campione registrati (editati) residenti temporaneamente nel DIMM vanno perduti con lo spegnimento dello strumento. Accertatevi di preparare un opportuno dispositivo USB di memorizzazione o un computer collegato alla stessa rete come il MOTIF XS prima di usare la funzione Sampling .

Configurazione di Sampling

1 Spegnete ed impostate al minimo la manopola GAIN sul pannello posteriore.



2 Collegate un dispositivo audio (lettore CD ecc.) al connettore A/D INPUT sul pannello posteriore.



3 Accendete il MOTIF XS.

4 Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility, quindi premete il pulsante [F2] per richiamare il display I/O.

5 Impostate il parametro Mic/Line su "line."

La configurazione per il campionamento o Sampling Setup è completata.

Sampling

1 Premete il pulsante [PATTERN] per entrare nel modo Pattern Play, quindi selezionate un Pattern e la Section da registrare.

2 Premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] per entrare nel modo Sampling.

3 Premete il pulsante [F6] per richiamare il display Setup.

4 Impostate i parametri seguenti come richiesto nel display Setup.



❶ Impostate Recording Type su "slice+seq"

❷ Impostate Input Source su "A/D Input."

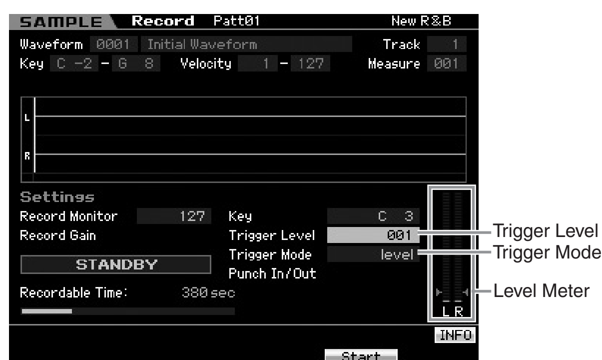
❸ Impostate il parametro Stereo/Mono su "stereo."

❹ Impostate Record Next su "off."

❺ Impostate Frequency su "44.1 kHz."

❻ Selezionate la traccia di destinazione.

5 Premete il pulsante [F6] per richiamare il display Standby.

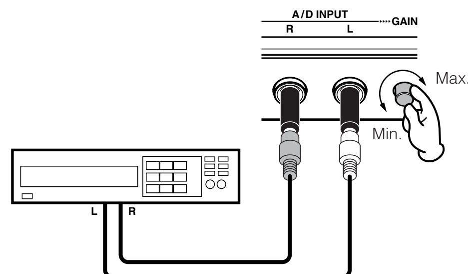


6 Impostate Trigger Mode su "level," quindi impostate Trigger Level su "1."

NOTE I parametri Trigger Mode vi permettono di determinare come ha inizio il campionamento o Sampling. Se esso è impostato su "level," il campionamento inizia automaticamente quando il segnale di input supera il valore specificato per Trigger Level. Poiché qui Trigger Level è impostato su "1" , il campionamento inizia automaticamente quando il segnale audio viene immesso dal lettore CD. Se il modo Trigger è impostato su "manual", il campionamento effettivo ha inizio premendo il pulsante [F5] Start.

7 Effettuate il playback della sorgente audio (lettore CD) e regolate il livello di input audio con la manopola GAIN sul pannello posteriore per ottenere il livello appropriato.

Regolate il GAIN in modo che il livello sia alto abbastanza per una registrazione pulita ma non tale da causare saturazione o distorsione.



NOTE Osservate che il suono immesso può risultare saturo o distorto se il misuratore (meter) raggiunge il livello massimo.

8 Fermate il playback della sorgente audio (lettore CD).

9 Premete il pulsante [F5] per richiamare l'indicatore WAITING (stato di Trigger Standby).

10 Fate partire il lettore CD.

Poiché qui Trigger Level è impostato su "1", il campionamento inizia automaticamente non appena viene immesso il segnale audio dal lettore CD. In questo esempio, registrate un pattern di una misura dal CD.

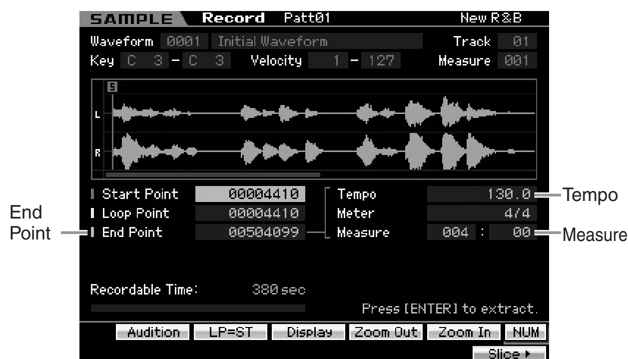
11 Premete il pulsante [F6] per arrestare il campionamento, quindi fermate il lettore CD.

Sul display appare la forma d'onda del segnale audio registrato.

12 Premete il pulsante [SF1] per ascoltare il suono da voi appena registrato.

Sample Edit | Impostare l'End Point del campione registrato

Il punto di inizio o start point del campione (sample) registrato probabilmente si troverà nel posto corretto — primo beat (movimento) della misura — poiché "Sampling start" era stato predisposto perché iniziasse automaticamente con l'impostazione di Trigger Level. Tuttavia, il punto finale o end point potrebbe non trovarsi alla fine della misura come volete, poiché il Sampling era stato bloccato manualmente. Di conseguenza, potrebbe essere necessario editare l'End Point del campione registrato in modo che il suo playback si adatti perfettamente alla tempistica del movimento.



1 Premete una o due volte il pulsante [SF2] in modo che appaia LP=ST.

2 Spostate il cursore sull'End Point quindi regolate il valore usando il dial dei dati.

Premete il pulsante [SF1] per ascoltare il campione. Regolate l'End Point in modo che il campione (sample) venga riprodotto uniformemente e continuamente senza salti, interruzioni o problemi di tempistica.

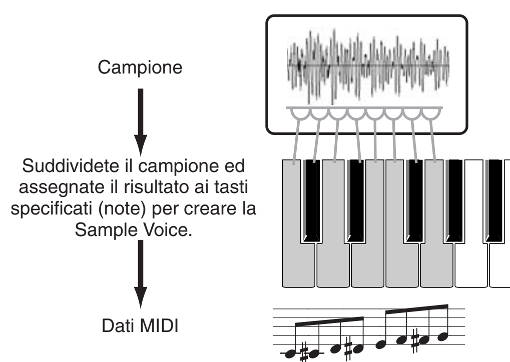
3 Dopo aver impostato il punto finale o End Point, premete [ENTER] per eliminare i dati inutili (situati dopo l'End Point).

Dopo che il display ha chiesto la vostra conferma, premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Extract.

NOTE Molti CD di campioni/loop in commercio includono informazioni su velocità, misura e divisione del tempo dei loop specifici. Se queste informazioni sono disponibili, immettete i valori appropriati nei parametri sopra indicati.

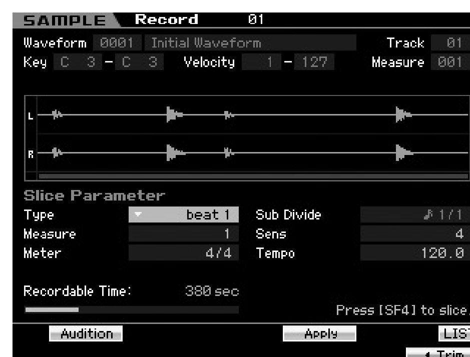
Sample Edit | Slice

Ora, usiamo la funzione Slice per adattare alla velocità del tempo il campione registrato. Questa caratteristica Slice vi permette automaticamente di suddividere il campione registrato in "slices" ovvero "fette" separate. Esse quindi vengono assegnate alle note successive ed arrangiate come dati MIDI. Ciò vi permette di manipolare le parti componenti dei vostri loop di campioni come dati MIDI, e vi dà la possibilità di cambiare facilmente la velocità del tempo e perfino il carattere ritmico senza disturbare il pitch o la qualità del suono.



NOTE Prima di eseguire l'operazione Slice, dovrete regolare accuratamente la length o durata del campione intervenendo sull'End Point.

1 Premete il pulsante [F6] per richiamare il display Slice.



2 Sul display Slice impostate i seguenti parametri.

Poiché il campione registrato è un pattern di batteria in una misura da 4/4, impostate i parametri sotto riportati come indicato.

2-1 Impostate Slice Type su "beat1".

2-2 Impostate Measure su "1".

2-3 Impostate Sensitivity su "4".

3 Premete il pulsante [SF4] per eseguire l'operazione Slice.

4 Premete nell'ordine i tasti ai quali viene assegnato il campione "spezzettato" (da C1 per il MOTIF XS6, E0 per il MOTIF XS7, e A-1 per il MOTIF XS8) per confermare se il campione è stato "suddiviso" in modo corretto.

Ascoltate attentamente i risultati. Se non siete soddisfatti, ripremete il pulsante [SF4] Apply per annullare l'operazione Slice e riportare il campione alla condizione originale, quindi riprovate l'operazione. Ripetete gli step 2 – 4 provando un altro Slice Type e regolando il valore di Sensitivity fin quando il risultato sonoro vi soddisfa.

5 Premete il pulsante [ENTER] per fissare come dati di Sample i risultati di Slice.

6 Premete il pulsante [PATTERN] per richiamare il display Pattern Play, quindi premete il pulsante [▶] (Play) per ascoltare il Sample suddiviso.

Potete cambiare il tempo del pattern ritmico suddiviso. Provate a cambiare il tempo nel modo Pattern Play.



Memorizzare il Pattern e salvare il campione (Sample)

Dopo l'operazione Sampling, immagazzinate nella memoria interna il Pattern creato quindi salvate un Sample in un dispositivo di memorizzazione USB separato. Per le istruzioni sulla memorizzazione di un Pattern, vedere pagina 218. Per le istruzioni sul salvataggio di un campione (Sample), vedere pagina 279.

⚠ ATTENZIONE

I dati del campione (Sample) vanno perduti con lo spegnimento dello strumento. Accertatevi di salvarli nel modo File dopo l'operazione Sampling, trasferendoli su un dispositivo collegato alla stessa rete.

NOTE Dopo aver creato parecchi Pattern (Section), usate la caratteristica Pattern Chain (pagina 213) per interconnetterli.

Usare un computer

Collegamento con un computer

Sebbene il MOTIF XS sia uno strumento potente e versatile di per sé stesso per la creazione e la produzione musicale, collegandolo via USB o via cavo IEEE1394 con il sistema di un computer, diventa ancora più potente. Potrete così trasferire i dati audio (solo via cavo IEEE1394) e i dati MIDI (via USB e cavo IEEE1394) fra il MOTIF XS ed il vostro computer. In questa parte del manuale, vi mostreremo come effettuare i collegamenti.

NOTE Questa parte mostra come collegare direttamente il MOTIF XS ad un computer. Fra il MOTIF XS ed il computer possono essere interposti altri dispositivi MIDI. Per i dettagli sui collegamenti tra il MOTIF XS ed un altro dispositivo MIDI, vedere pagina 83. Per i dettagli sui collegamenti fra un dispositivo MIDI ed il computer, leggete il manuale di istruzioni del dispositivo MIDI.

Usare un connettore USB TO HOST

Qui vi mostriamo come collegare il MOTIF XS ad un computer via cavo USB. Notate che i dati MIDI possono essere trasmessi con un cavo USB.

NOTE Poiché il MOTIF XS non dispone di altoparlanti incorporati, avrete bisogno di un sistema audio esterno o di una cuffia stereo per monitorarne il suono. Per i dettagli, vedere "Start Guide" da pagina 19.

1 Scaricate il driver USB-MIDI dal nostro web:

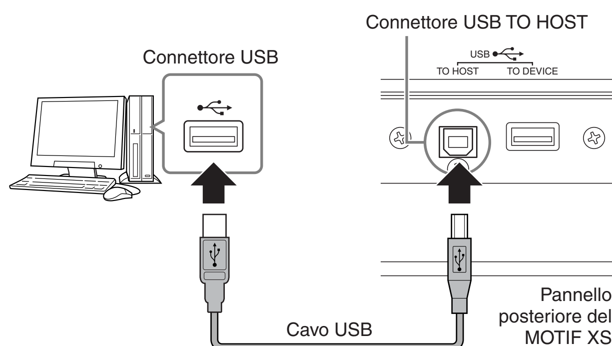
http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/

NOTE Sul sito sono disponibili anche le informazioni per i requisiti di sistema.

NOTE Il driver USB-MIDI può essere rivisto e aggiornato senza alcun preavviso. Controllate di scaricare la versione più aggiornata dal sito su menzionato.

2 Installate nel computer il driver USB-MIDI scaricato.

Per le istruzioni sull'installazione, consultate la Guida online inclusa nel package del file scaricato. Quando collegate il MOTIF XS ad un computer nella procedura di Installazione, collegate il cavo USB all'USB TO HOST del MOTIF XS ed al connettore USB del computer, come mostrato in figura.



3 Accertatevi che il connettore USB TO HOST del MOTIF XS sia abilitato.

Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility, quindi premete il pulsante [F5] seguito da [SF2] per richiamare il display MIDI (pagina 267). Impostate su "USB" il parametro MIDI In/Out.

4 Premete il pulsante [STORE] per memorizzare questa impostazione.

Precauzioni da osservare per l'uso del connettore USB TO HOST

Quando collegate il computer al connettore USB TO HOST, accertatevi di osservare i punti seguenti. In caso di inosservanza, rischiate di mandare in blocco il computer e di danneggiare o perdere i dati. Se il computer o lo strumento si blocca, spegnete lo strumento o riavviate il computer.

⚠ ***ATTENZIONE***

- Prima di collegare il computer al connettore USB TO HOST, uscite da qualsiasi modo di risparmio energetico (ad esempio sospensione, modo sleep o standby) del computer.
- Prima di accendere lo strumento, collegate il computer al connettore USB TO HOST.
- Eseguite le seguenti operazioni prima di accendere/spegnere lo strumento oppure di inserire/staccare il cavo USB nel/dal connettore USB TO HOST.
  - Uscite da qualsiasi applicazione aperta (come ad esempio MOTIF XS Editor e software di sequencer).
  - Accertatevi che non vi siano dati in trasmissione dallo strumento. (I dati vengono trasmessi soltanto suonando le note sulla tastiera oppure effettuando il playback di una song.)
- Mentre un dispositivo USB è collegato allo strumento, dovreste attendere almeno sei secondi fra queste operazioni: (1) quando riaccendete lo strumento o (2) quando alternativamente collegate/scollegate il cavo USB.

Canali MIDI e porte MIDI

I dati di Song MIDI vengono inviati indipendentemente su 16 canali separati, e questo sintetizzatore è in grado di suonare simultaneamente sedici parti separate, attraverso i sedici canali MIDI. Mentre un singolo cavo MIDI può trasferire i messaggi MIDI simultanei di 16 canali, un cavo USB o una connessione IEEE1394 può fare molto di più, utilizzando le porte MIDI. Ogni porta MIDI supporta sedici canali e la connessione USB o IEEE1394 può gestire dati MIDI fino a otto porte, consentendovi quindi di usare fino a 128 canali (8 porte x 16 canali) sul vostro computer.

Quando collegate il MOTIF XS ad un computer usando un cavo USB o un cavo IEEE1394, le porte MIDI sono definite come segue:

Port 1

Il blocco del generatore di suono nel MOTIF XS può riconoscere ed usare solo questa porta.

Quando suonate il MOTIF XS come generatore di suono dallo strumeto MIDI esterno o dal computer, dovreste impostare la porta MIDI su 1 nel dispositivo MIDI o computer collegato.

Port 2

Questa porta è usata per controllare il software DAW sul computer dal MOTIF XS usando la caratteristica Remote Control.

Port 3

Questa porta è usata come Porta MIDI Thru. I dati MIDI ricevuti attraverso la Port 3 via connettore USB TO HOST o mLAN saranno ritrasmessi su un dispositivo MIDI esterno attraverso il connettore MIDI OUT. I dati MIDI ricevuti attraverso la Port 3 via connettore MIDI IN saranno ritrasmessi ad un dispositivo esterno (computer ecc.) via connettore USB TO HOST o mLAN.

Quando usate una connessione USB o IEEE1394 fra il MOTIF XS ed il computer, accertatevi di far corrispondere la porta di trasmissione MIDI e la porta di ricezione MIDI nonché il canale di trasmissione MIDI e il canale di ricezione MIDI seguendo la descrizione sopra riportata.

Impiego di un'interfaccia MIDI

Usate cavi MIDI standard per collegare il MOTIF XS ad un computer, collegando i terminali MIDI IN e MIDI OUT sul MOTIF XS ai terminali appropriati su un'interfaccia MIDI, come la UX96 Yamaha.

Impiego di un connettore mLAN

Questa sezione vi mostra come collegare il MOTIF XS ad un computer via cavo IEEE1394 (FireWire). Osservate che sia i dati audio sia i dati MIDI possono essere trasmessi via cavo IEEE1394.

NOTE Il MOTIF XS6/7 può essere collegato al dispositivo mLAN compatibile o ad un computer dotato di connettore IEEE1394 soltanto se nel MOTIF XS6/7 è stata installata una mLAN16E2 opzionale. Per istruzioni sull'installazione della mLAN16E2, vedere pagina 294.

NOTE Il MOTIF XS dotato di mLAN può fornire fino a 6 canali audio Mono In (3 Stereo In), 16 Mono Out (8 Stereo Out) e 3 canali MIDI In/3 MIDI Out.

1 Scaricate dal nostro sito web l'appropriato AI Driver:

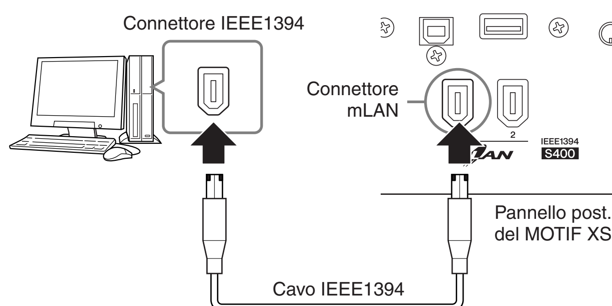
http://www.yamahasynth.com/download/

NOTE Sul sito sono disponibili anche le informazioni per i requisiti di sistema.

NOTE Il driver USB-MIDI può essere rivisto e aggiornato senza alcun preavviso. Controllate di scaricare la versione più aggiornata dal sito su menzionato.

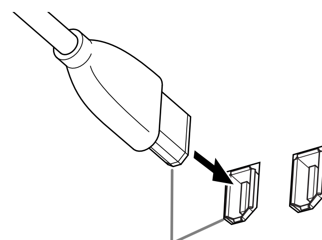
2 Installate nel computer l'AI Driver scaricato.

Per le istruzioni sull'installazione, consultate la Guida online inclusa nel package del file scaricato. Quando collegate il MOTIF XS ad un computer nella procedura di Installazione, collegate il cavo IEEE1394 al connettore mLAN del MOTIF XS ed al connettore IEEE1394 del computer, come mostrato in figura.



⚠ ATTENZIONE

Accertatevi di collegare l'attacco del cavo IEEE1394 (mLAN) al jack mLAN con l'orientamento corretto.



Inserite il jack con l'orientamento corretto.

NOTE Per risultati ottimali, usate un cavo IEEE1394 di lunghezza inferiore a 4,5 metri.

3 Accertatevi che il connettore mLAN del MOTIF XS sia abilitato per la comunicazione MIDI.

Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility, quindi premete il pulsante [F6] seguito da [SF2] per richiamare il display MIDI (pagina 267). Impostate su "mLAN" il parametro MIDI In/Out.

4 Accertatevi che il connettore mLAN del MOTIF XS sia abilitato per la comunicazione audio.

Quando trasmettete segnali audio via connettore mLAN, impostate il parametro Output Select del MOTIF XS. Quando ricevete i segnali audio via connettore mLAN, impostate i parametri mLAN per la parte dell'input audio audio del MOTIF XS. Per i dettagli, vedere pagina 45.

5 Premete il pulsante [STORE] per memorizzare questa impostazione.

Che cosa si può fare con la connessione IEEE1394

Potete integrare il MOTIF XS con il software DAW su un computer collegando il MOTIF XS dotato di mLAN (MOTIF XS6/7 nel quale sia installata la mLAN16E2 opzionale o il MOTIF XS8) ad un computer in una disposizione peer-to-peer. Per i dettagli, vedere sotto.

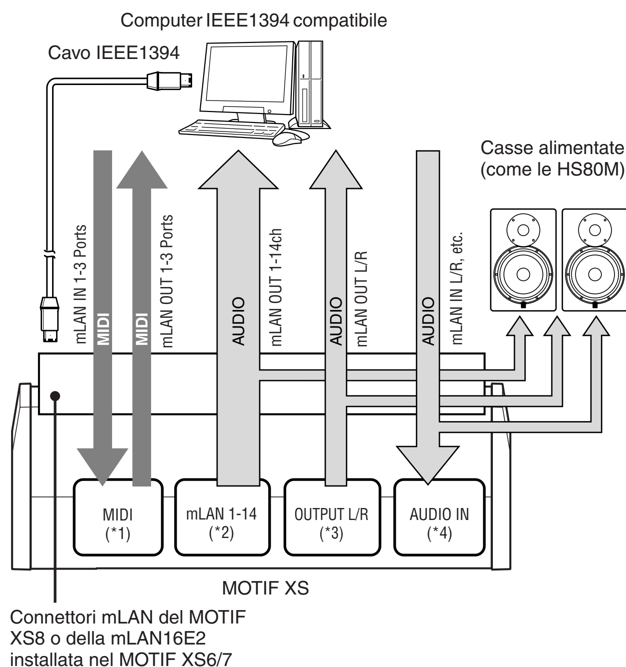
- Trasferire dati di più canali audio fra il MOTIF XS ed il computer (fino a 16 canali dal MOTIF XS al computer e fino a 6 canali dal computer al MOTIF XS)
- Registrare simultaneamente sul software della sequenza (a) la vostra performance sul MOTIF XS e (b) la performance del sequence software del computer che utilizza il MOTIF XS come generatore di suono MIDI.
- Monitorare via MOTIF XS l'output audio dal computer e l'output audio dal MOTIF XS
- Usare il Cubase 4 assieme al MOTIF XS con una gran varietà di comode funzioni (pagina 49)

NOTE Se selezionate una Normal Voice nel modo Voice sul MOTIF XS, i segnali audio vengono emessi solo dall' OUTPUT L/R.

NOTE Le possibilità e le applicazioni della connessione del MOTIF XS ad un computer via cavo IEEE1394 in una disposizione peer-to-peer, nel corso di questo manuale, viene definita come "mLAN". Per i dettagli e le informazioni più recenti sulla mLAN, consultate il seguente sito:
http://www.yamahasynth.com/

Flusso del segnale audio e dei dati MIDI via cavo IEEE1394

L'illustrazione seguente indica il flusso dei segnali audio e dei messaggi MIDI quando collegate il MOTIF XS ed un computer via cavo IEEE1394.



Trasmissione e ricezione MIDI (*1)

Non è necessario impostare la porta sul MOTIF XS poiché essa viene fissata automaticamente secondo l'applicazione. Per le informazioni riguardanti la selezione della porta da effettuare sul vostro computer, vedere a pagina 43.

Trasmissione del segnale audio

■ mLAN OUT 1 – 14 (*2)

I segnali audio vengono trasmessi via mLAN OUT 1 – 14 quando il parametro Output Select del MOTIF XS è su una delle impostazioni "m1&2" – "m13&14" e "m1" – "m14" in uno dei seguenti display.

[VOICE] (Se è selezionata una Drum Voice) → [EDIT] → selezione tasto → [F1] Oscillator (pagina 130)

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] VoiceAudio → [SF1] Output (pagina 266)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output (pagina 148)

[PERFORM] → [EDIT] → selezione Part → [F1] Voice → [SF2] Output (pagina 153)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output (pagina 234)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selezione Part → [F1] Voice → [SF2] Output (pagina 235)

■ OUTPUT L/R (*3)

Il segnale audio viene trasmesso via OUTPUT L/R e via canali mLAN OUT L/R se il parametro Output Select sopra descritto è impostato su "L&R."

Ricezione segnale audio (*4)

Sono disponibili uscite Main Out Monitor L/R e Assignable Out Monitor L/R della mLAN IN nonché i canali di input IN L/R e audio mLAN del MOTIF XS. Questi canali possono essere usati per monitorare il suono quando usate il software DAW sul computer. Il segnale audio ricevuto via mLAN IN Main Out Monitor L/R verrà emesso via jack OUTPUT L/R mentre il segnale audio ricevuto via mLAN IN Assignable Out Monitor L/R verrà emesso via jack ASSIGNABLE OUTPUT L/R. L'impostazione del canale di uscita audio sul computer determina quale canale viene usato. Come accade per i segnali audio ricevuti via connettore mLAN, possono essere applicati parametri come volume e output channel come parte di audio input mLAN del MOTIF XS. Il display delle impostazioni di questo parametro differiscono in base al modo, come elencato qui di seguito.

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] VoiceAudio → [SF1] Output → impostazione mLAN (pagina 266)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → impostazione mLAN (pagina 148)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → impostazione mLAN (pagina 234)

Canali audio mLAN del MOTIF XS e del computer

Quando collegate il MOTIF XS ad un computer mediante un cavo IEEE1394, impostate il canale audio del computer in base al prospetto seguente.

Canale di Input del MOTIF XS	Canale di Output del computer
mLAN IN Main Out Monitor L, R	1, 2
mLAN IN L, R	3, 4
mLAN IN Assignable Out Monitor L, R	5, 6
Canale di Output del MOTIF XS	**Canale di Input del computer**
mLAN OUT L, R (L&R)*	1, 2
mLAN OUT 1 – 14 (m1 – m14)*	3 – 16

Creare una song con l'uso del computer

Collegando il MOTIF XS al vostro computer via USB o mLAN, potete usare un software DAW o per sequencer sul computer per creare vostre song originali. Questa parte del manuale vi dà una panoramica sull'impiego di software DAW o sequence sul computer mediante il MOTIF XS, dopo l'opportuno collegamento.

NOTE L' acronimo DAW (digital audio workstation) indica software musicale per la registrazione, l'editing ed il mixing audio ed i dati MIDI. Le principali applicazioni DAW sono Cubase, Logic, SONAR e Digital Performer. Sebbene con il MOTIF XS possano essere usate con efficacia tutte quelle menzionate, vi raccomandiamo di usare Cubase per creare song con questo strumento.

Playback della song via computer usando il MOTIF XS come generatore

Le istruzioni sotto riportate mostrano come usare il modo Song o Pattern del MOTIF XS come generatore di suono MIDI. In tal caso, da una DAW o dal sequencer sul computer possono essere trasmessi effettivamente dati di sequenze MIDI.

Setup del MOTIF XS

1 Premete il pulsante [SONG] o [PATTERN] per entrare nel modo Song o Pattern.

2 Selezionate una song o un Pattern che non contengano dati.

3 Premete il pulsante [MIXING] per entrare nel modo Mixing.

4 Se necessario, predisponete il Mixing per le parti 1 – 16.

Per i dettagli sul Mixing, vedere pagina 229.

Setup del DAW sul computer

1 Impostate la porta di output MIDI delle tracce su Port 1 di USB o mLAN.

Quando effettuate il collegamento via cavo USB, impostatela su "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-1" o "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port1." Se vi collegate via cavo IEEE1394, impostatela su "mLAN MIDI Out" o "MOTIF XS."

2 Immettete i dati MIDI in ciascuna traccia del DAW/sequencer sul computer.

Le impostazioni del generatore di suono della parte corrispondente alla traccia MIDI verranno effettuate nel modo Mixing sul MOTIF XS.

NOTE Usando il MOTIF XS Editor, potete creare il vostro Mixing setup originale del MOTIF XSdal vostro computer. Il Mixing setup può essere salvato come file per futuri richiami.

NOTE Con Studio Manager V2, potete usare il MOTIF XS Editor come software plug-in all'interno di Cubase e salvare il Mixing setup del MOTIF XS editato, come un file di progetto (project file) del Cubase.

Registrazione della performance sul MOTIF XS nel computer

Le istruzioni sotto riportate mostrano come usare il MOTIF XS come Master Keyboard. Gli eventi di nota che suonate sul MOTIF XS vengono trasmessi e registrati su una traccia del software DAW/sequencer sul vostro computer, quindi vengono reinviati al blocco di generazione suono del MOTIF XS.

Setup del MOTIF XS

1 Mettete Local Control su "off."

Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility, quindi premete [F5] seguito dal pulsante [SF2] per richiamare il display MIDI (pagina 267). Spostate il cursore su Local Control, quindi impostate su "off" questo parametro. Se MIDI Thru è impostato su "on" in un software DAW/sequencer sul vostro computer, gli eventi di nota che suonate sul MOTIF XS vengono trasmessi al computer quindi reinviati al MOTIF XS, producendo un "doppio" suono, poiché il blocco di generazione del suono sta ricevendo i dati di performance (dati MIDI) sia dalla tastiera sia dal computer. Per prevenire questa situazione, dovete separare il blocco della tastiera da quello di generazione suono del MOTIF XS. Ecco perché Local Control dovrebbe essere su "off."

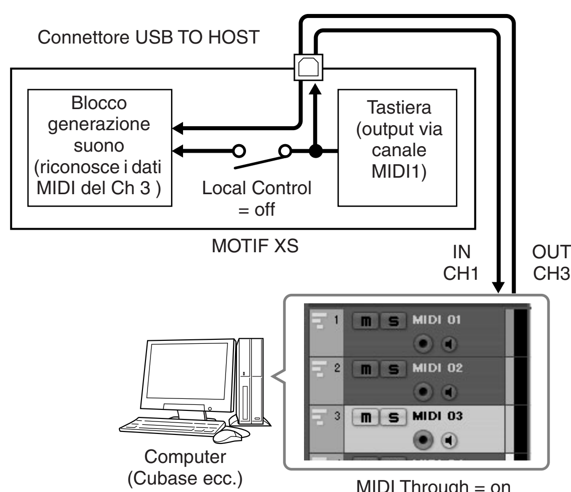
2 Premete il pulsante [STORE] per memorizzare questa impostazione.

3 Premete il pulsante [SONG] o [PATTERN] per entrare nel modo Song o Pattern quando volete usare il MOTIF XS come generatore di suono multitimbrico.

Setup del DAW sul computer

1 Impostate MIDI Thru su "on" sulla DAW.

Impostando MIDI Thru su "on," i dati MIDI generati suonando la tastiera e trasmessi al computer vengono reinviati al MOTIF XS. Come appare dall'elenco seguente, i dati MIDI trasmessi dal MOTIF XS, quindi registrati sul computer via canale MIDI 1, saranno reinviati dal computer al MOTIF XS via canale MIDI 3 secondo l'impostazione della traccia di registrazione. Di conseguenza, il generatore del MOTIF XS suona i dati MIDI generati suonando la tastiera come dati MIDI del canale 3.



NOTE La spiegazione (sopra) può essere applicata al caso in cui si collega il MOTIF XS al computer via cavo IEEE1394 o USB.

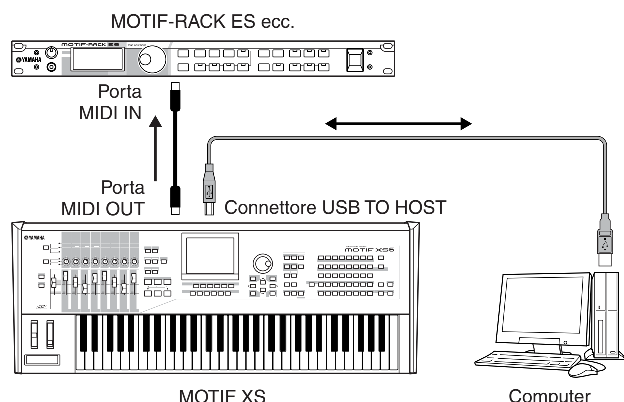
Usare un altro generatore assieme al MOTIF XS

Usando un altro generatore (come il MOTIF-RACK ES) assieme al MOTIF XS come illustrato sotto, potete suonare fino a 32 Parti simultaneamente.

Setup del MOTIF XS

1 Collegate la porta MIDI OUT alla MIDI IN del modulo di generazione suono esterno come il MOTIF-RACK ES, come illustrato sotto.

2 Accertatevi di impostare il MOTIF XS sul generatore di suono multitimbrico entrando nel modo Song o Pattern.



Setup del DAW sul computer

1 Impostate la porta d'uscita MIDI delle tracce (per suonare il MOTIF XS) su Port 1 di USB o mLAN.

Collegandovi via cavo USB, impostatela su "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-1" o "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port1." Collegandovi via cavo IEEE1394, impostatela su "mLAN MIDI Out" o "MOTIF XS."

2 Impostate la porta d'uscita MIDI delle tracce (per suonare il MOTIF-RACK ES) su Port 3 di USB o mLAN.

Collegandovi via cavo USB, impostatela su "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-3" o "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port3." COllegandovi via cavo IEEE1394, impostatela su "mLAN MIDI Out (3)" o "MOTIF XS MIDI OUT."

NOTE Ricordate che la MIDI Thru Port del MOTIF XS (in altre parole, quella con cui i dati ricevuti vengono trasmessi al connettore o porta MIDI OUT di un altro dispositivo) è fissa su 3.

Usare il MOTIF XS come un'interfaccia audio

Grazie ai connettori A/D INPUT ed mLAN, il MOTIF XS può essere comodamente usato come un'interfaccia audio per il vostro computer. Notate che avete bisogno di installare la mLAN16E2 opzionale per usare il MOTIF XS6/7 per quest'applicazione.

Setup del MOTIF XS

1 Impostate i parametri come indicato qui sotto in modo che il segnale audio immesso via connettore A/D INPUT sia trasmesso al computer attraverso il connettore mLAN.

Nel modo Voice, premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility, premete il pulsante [F4] seguito da [SF1] per richiamare il display Output (pagina 265). Da questo display, spostate il cursore su Output Select di A/D Input, quindi selezionate una di queste impostazioni: "m1&2" – "m9&10," "m11&12" e "m13&14."

2 Impostate i parametri come indicato qui sotto in modo che il segnale audio emesso dal computer ed immesso nel MOTIF XS via connettore mLAN sia trasmesso dai connettori OUTPUT L/R o ASSIGNABLE OUTPUT L/R.

Dal display Output richiamato allo step 1, spostate il cursore su Output Select di mLAN, quindi selezionate "L&R" o "asL&R."

NOTE Questa impostazione si applica ai segnali audio emessi dalle porte mLAN 3 e 4 di un computer.

3 Premete il pulsante [STORE] per memorizzare quest'impostazione.

Setup del DAW sul computer

Installate il Driver AI ed effettuate le opportune impostazioni. Selezionate ASIO mLAN (se usate un driver ASIO) o mLAN Audio Out (se usate un driver WDM) come driver Audio.

NOTE Confermare le porte Audio è molto più semplice quando usate Cubase ed installate le estensioni per DAW della Steinberg. Per i dettagli,vedere sotto.

Integrazione fra Yamaha Editors e Cubase

Yamaha e Steinberg hanno consolidato una partnership per sviluppare un ambiente utile e comodo per l'utilizzo dell'hardware Yamaha (incluso il MOTIF XS) assieme al software Steinberg. Qui vi spieghiamo come potete usare il Cubase 4 ed il software speciale di connessione Studio Connections della Yamaha/Steinberg.

Per ulteriori dettagli, incluse le ultime informazioni e le possibilità di scaricare software, vedere il seguente sito:
http://www.yamahasynth.com/download/

Cosa potete fare con Cubase 4 assieme al MOTIF XS

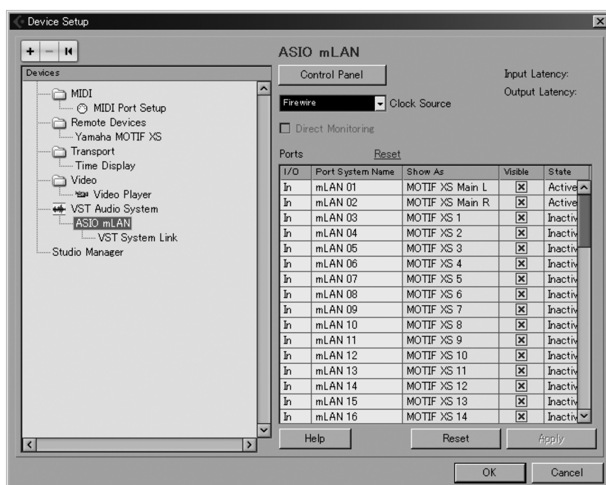
IMPORTANTE
Per usare le caratteristiche e le operazioni seguenti, dovrete prima installare il driver AI e le estensioni (Extensions for Steinberg DAW).

Impostazione automatica della connessione IEEE1394

Usando un sintetizzatore hardware come il MOTIF XS con il software del computer, devono essere apportate varie impostazioni — come la connessione audio, il setup o configurazione del driver e della porta. Queste impostazioni complicate vengono eseguite automaticamente per voi non appena collegate il MOTIF XS ad un computer via cavo IEEE1394.

Collegandosi via cavo IEEE1394, indicare la porta Audio/MIDI incluso il nome del modello

La finestra Device Setup del Cubase indica l'Audio Port o la MIDI Port incluso il nome del modello come "MOTIF XS Main L" e "MOTIF XS MIDI IN," facilitando la conferma della connessione corrente o la modifica della stessa. Per i dettagli, vedere l'illustrazione sottostante.



Usare Project Template per registrazione audio multicanale mediante un cavo IEEE1394

Quando create un nuovo progetto (project file) all'interno di Cubase, con il MOTIF XS potete selezionare la "template" (maschera) per la registrazione audio multicanale. Selezionando una "template", potete seguire facilmente la registrazione in Cubase senza dover fare impostazioni complicate o dettagliate.



Per i dettagli, consultare la seguente pagina:
http://www.yamahasynth.com/

Studio Connections

Che cos'è Studio Connections?



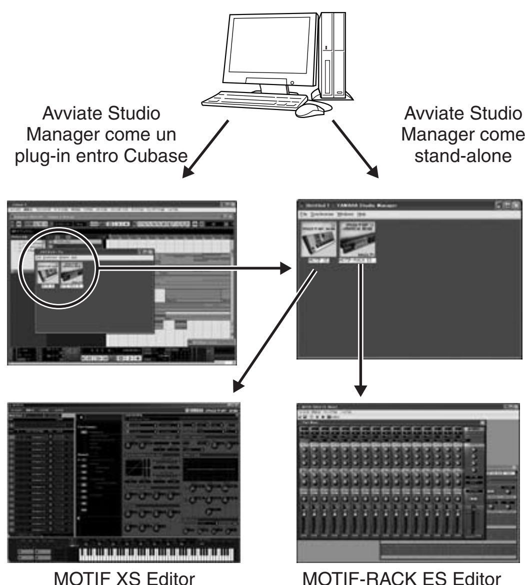
Studio Connections è una sofisticata soluzione software/hardware che vi permette di integrare con continuità synth hardware come MOTIF XS e MO nel vostro sistema musicale computerizzato. Se state usando un software di sequencer compatibile con Studio Connections (come Cubase 4) e il MOTIF XS Editor, potete usare il MOTIF XS entro il vostro sequencer, come se fosse un synth software tipo plug-in — senza bisogno di connessioni complicate o di complesse procedure di setup. Inoltre, potete salvare tutte le impostazioni del MOTIF XS assieme al project file (song) del sequencer. Quindi, quando riaprite il "progetto", saranno richiamate all'istante tutte le impostazioni di song nel MOTIF XS. Ciò elimina il lavoro ripetitivo per ricreare le vostre impostazioni hardware quando riaprite un file di song.

Per i dettagli su Studio Connections, visitate il nostro sito web su:
http://www.studioconnections.org/

Tools compatibili con Studio Connections

Studio Manager

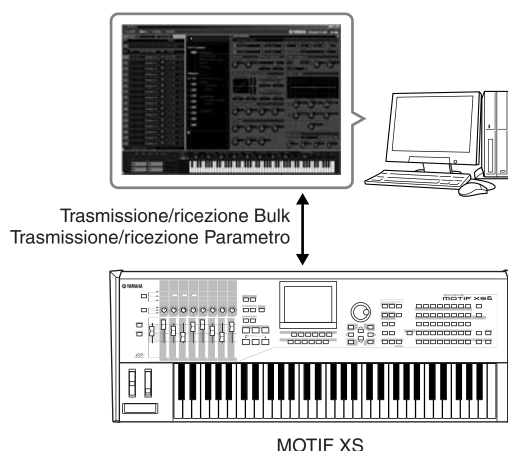
Studio Manager V2 è un'applicazione per una piattaforma in grado di consentirvi di usare più Editors che controllano a distanza (in remoto) prodotti hardware Yamaha , e di salvarne le impostazioni. Potete far funzionare Studio Manager come un'applicazione stand-alone, o come plug-in nell'ambito di applicazioni DAW come Cubase SX 3.0 o successiva. In entrambi i casi, il funzionamento base resta lo stesso.



MOTIF XS Editor

Che cos'è il MOTIF XS Editor?

Il MOTIF XS Editor vi permette di editare il Mixing setup e il Mixing Voice nel modo Song/Pattern del MOTIF XS dal vostro computer, offrendovi una maggior comodità di editing. I dati creati sul MOTIF XS Editor vengono trasferiti fra il computer ed il MOTIF XS via cavo USB o IEEE1394 come bulk data (dati a blocchi). Potete caricare "files" creati sul MOTIF XS Editor nel MOTIF XS utilizzando il modo File attraverso la connessione LAN o usando un dispositivo di memorizzazione USB. Inoltre, i dati editati sul MOTIF XS sono sempre sincronizzati con i dati del computer (MOTIF XS Editor) e viceversa. Ciò consente un'interfacciamento continuo e semplice e facilita la creazione e l'editing dei vostri dati.



Usare il MOTIF XS Editor

1. Uso come editor tipo stand-alone.
Il MOTIF XS Editor è un'applicazione client che utilizza Studio Manager come host. Per usare il MOTIF XS Editor, avviate Studio Manager quindi il MOTIF XS Editor come un software plug-in all'interno di Studio Manager.

2. Uso con Cubase
Per usare il MOTIF XS Editor con Cubase, dovete registrare Studio Manager su Cubase. Installando Studio Manager lo si registra automaticamente su Cubase. Dopo la registrazione, avviate il MOTIF XS Editor come un plug-in dello Studio Manager.

NOTE Per computer Macintosh, il MOTIF XS Editor può essere usato con Cubase 4 o versione successiva.

Lo Studio Manager ed il MOTIF XS Editor sono scaricabili da:
http://www.yamahasynth.com/download/

Per le istruzioni sull'impiego di Studio Manager e MOTIF XS Editor, leggete i rispettivi manuali in PDF compresi nel software.

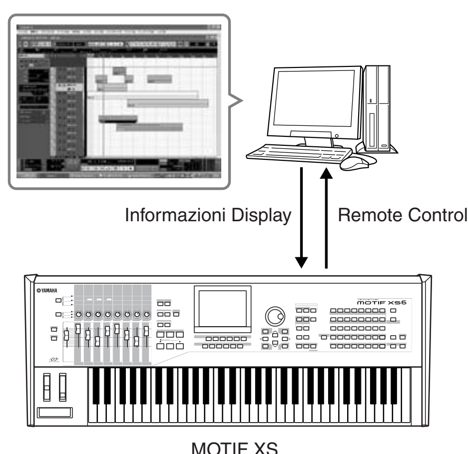
Controllare un DAW sul computer dal MOTIF XS

Il MOTIF XS dispone di un modo Remote Control particolarmente comodo per controllare con il software DAW del vostro computer il pannello del MOTIF XS (quando lo strumento è collegato al computer via USB). Per esempio, potete avviare/fermare il playback del software o DAW sul computer usando i pulsanti SEQ TRANSPORT e controllare la posizione della song sul software DAW usando il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] anziché usare il mouse o la tastiera del computer. Le applicazioni DAW come Cubase, Logic, SONAR e Digital Performer possono essere controllate nel modo Remote Control del MOTIF XS.

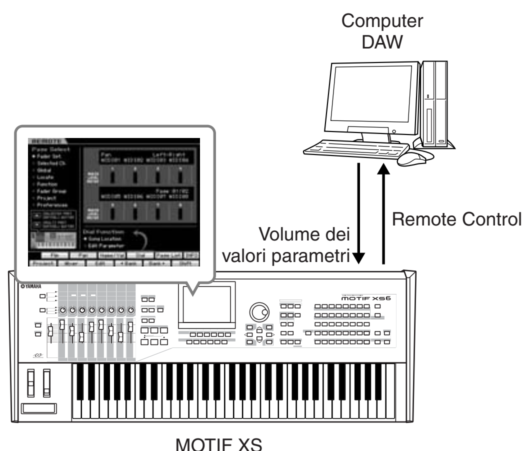
Funzione Remote

Remote Control vi permette di controllare le seguenti operazioni.

• Potete usare gli slider, le manopole e i pulsanti del MOTIF XS per controllare le tracce del sequencer ed i canali mixer del DAW sul computer.



• Potete visualizzare i valori dei parametri sul display LCD del MOTIF XS nonché sul display del computer, dato che i valori dei parametri controllati vengono rimandati al MOTIF XS dal computer.



Software del computer che può essere controllato dal MOTIF XS

Windows
Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4
Sonar 5 Version 5.2

Macintosh
Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4
Logic Pro 7 Version 7.2.1
Digital Performer 5.1

Configurazione di Remote Control

Setup del MOTIF XS

1 Collegate il MOTIF XS al computer via cavo USB o IEEE1394 (pagine 43 e 44).

2 Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility, quindi premete il pulsante [F6] ed il pulsante [SF1] per richiamare il display Remote Setting (pagina 267).

3 Impostate il tipo di DAW sulla workstation desiderata.

4 Premete il pulsante [STORE] per memorizzare quest'impostazione.

5 Avviate il software DAW sul computer collegato al MOTIF XS.

Setup DAW del computer

Qui vi spieghiamo come effettuare la messa a punto o setup dopo aver avviato ogni applicazione..

NOTE Quando il cavo fra il MOTIF XS ed il computer Windows è scollegato oppure se il MOTIF XS viene spento accidentalmente, il software DAW non riconosce nuovamente il MOTIF XS anche se ricollegate il cavo o se riaccendete il MOTIF XS. Se questo si verifica, uscite dal software DAW, quindi riavviatelo dopo aver messo a punto il MOTIF XS ed accertandovi che il collegamento esista.

Cubase

1 Aprite il menù [Devices] e selezionate [Device Setup] per richiamare la finestra “Device Setup”.

2 Cliccate sul pulsante [+] e aggiungete “Mackie Control” o “Yamaha MOTIF XS.”

3 Selezionate il dispositivo (device) di “Mackie Control” o “Yamaha MOTIF XS” aggiunto alla lista.

4 Impostate la Porta MIDI Input su “Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2” o “YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port2” o “mLAN MIDI In (2)” o “MOTIF XS Remote,” quindi impostate la Porta MIDI Output su “Yamaha MOTIF XS6 (7, 8)-2” o “YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port2” o “mLAN MIDI Out (2)” o “MOTIF XS Remote.”

NOTE A differenza di Mackie Control, il MOTIF XS non supporta (FootSw) UserA e UserB.

NOTE Collegando il MOTIF XS ad un computer via cavo IEEE139, l’avvio di Cubase (con Extension Module installato) esegue automaticamente le impostazioni. Il modulo di estensione (Extension Module) può essere scaricato da: **http://www.yamahasynth.com/download/**

* Mackie Control è il marchio di commercio della Mackie Designs, Inc.

SONAR

1 Aprite il menù [Options] e selezionate [Device Setup] per richiamare la finestra “MIDI Devices”.

2 Aggiungete “Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2” o “mLAN MIDI In (2)” all’Input Device, quindi aggiungete “Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2” o “mLAN MIDI Out (2)” all’Output Device.

3 Aprite il menù [Options] e selezionate [Control Surfaces] per richiamare la finestra “ Control Surface”.

4 Cliccate sul pulsante [+], selezionate “Mackie Control”, quindi impostate la Porta Input su “Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2” o “mLAN MIDI In (2)”, poi impostate la Porta Output su “Yamaha MOTIF XS6 (7, 8)-2” o “YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port2” o “mLAN MIDI Out (2)”.

Digital Performer

1 Nel setup Audio/MIDI di un computer Macintosh, collegate la Port 2 dell’interfaccia alla Port 2 del generatore di suono. Dove vi è una sola Porta per il generatore, aggiungete la nuova, quindi collegatela all’interfaccia.

2 Aprite il menù [Setup] e selezionate [Control Surfaces] per richiamare la finestra “ Control Surface”.

3 Cliccate sul pulsante [+].

4 Selezionate “Mackie Control” nella sezione Driver.

5 Nella casella per l’impostazione di “Unit” e “MIDI,” selezionate “Mackie Control” nella sezione “Unit” e selezionate “MOTIF XS New Port 2” nella sezione “MIDI”.

Logic

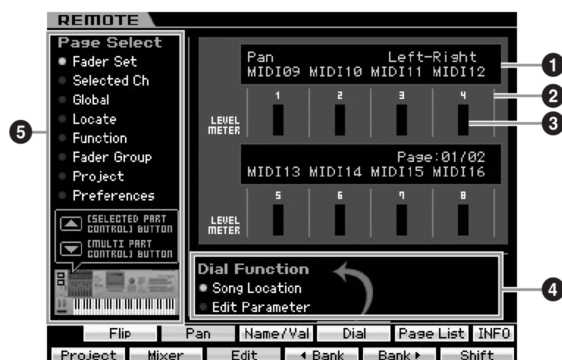
1 Impostate nel modo Utility su “Logic” il software da controllare ,quindi premete il pulsante [REMOTE ON/OFF] in modo che si accenda la sua spia per entrare nel modo Remote Control.

2 Sul computer avviate Logic.
Logic riconosce automaticamente il MOTIF XS come Logic Control ed effettua le impostazioni necessarie.

3 Impostate su “Yamaha MOTIF XS6 (7, 8) Port 2” entrambe le porte: Input Port e Output Port

Modo Remote Control

Per entrare nel modo Remote Control, premete il pulsante REMOTE [ON/OFF] (la spia lampeggia). Appare il display REMOTE (come quelli della figura seguente), e i controlli del pannello (come pulsanti, manopole, slider e dial dei dati) vengono abilitati per le operazioni Remote del software del computer (le loro funzioni normali sono disabilitate). Ripremete questo pulsante per uscire dal modo Remote Control.



❶ Knob Functions/Values

Indica la funzione assegnata alla manopola ed il valore corrente. Quando alle otto manopole è assegnata la stessa funzione, la funzione è indicata solo nella colonna della manopola 1 (knob 1). La funzione assegnata alla manopola può essere specificata premendo uno dei pulsanti [F1] – [F5] e [SF1] – [SF4] dopo aver selezionato una pagina nel menù Page Select (❺). Per i dettagli sulle funzioni delle manopole per ogni software DAW, consultate l’elenco delle funzioni di Remote Control nella documentazione in PDF del Data List 2, scaricabile online dalla Yamaha Manual Library. Visitate il seguente sito, inserite “MOTIF XS” nella casella Model Name, quindi cliccate su “Search.” Nei risultati, potete trovare “Data List 2” per il MOTIF XS.
Yamaha Manual Library URL:
http://www.yamaha.co.jp/manual/

❷ Channel Number

Indica il numero di canale. Lo sfondo del numero del canale selezionato diventa nero. Il numero di canale può essere cambiato usando i pulsanti [F4] ◄ Bank e [F5] Bank ►.

❸ LEVEL METER

Indica in tempo reale il livello di volume del playback per ogni canale.

❹ Dial Function

Indica la funzione assegnata al dial dei dati. A sinistra della funzione attiva appare un cerchio. Potete cambiare la funzione del dial premendo il pulsante [SF4] solo quando appare "Dial"sul tab corrispondente al pulsante [SF4]. Quando sul display non è selezionato alcun canale, al dial è assegnata la funzione "song location" per la posizione della song, a prescindere dall'indicazione del tab [SF4], anche se qui è impostato il parametro edit. Controllando ogni manopola, cambia automaticamente la funzione del dial per editare automaticamente il parametro interessato, permettendo di cambiare il parametro del canale della manopola.

Impostazioni: Song Location, Edit Parameter

Song Location
Sposta la posizione corrente del playback della song.

Edit Parameter
Cambia il valore del parametro corrente.

❺ Page Select

Determina le funzioni assegnate ai pulsanti [F1] – [F5] e [SF1] – [SF5] selezionando una pagina. A sinistra della pagina selezionata appare un cerchio. Usate il pulsante [SELECTED PART CONTROL] e [MULTI PART CONTROL] per selezionare la pagina desiderata, con il risultato di cambiare le funzioni assegnate ai pulsanti [F1] – [F5] e [SF1] – [SF5]. La struttura della pagina cambia secondo il software DAW usato sul computer. Per i dettagli, fate riferimento all'elenco delle funzioni Remote Control nella documentazione Data List 2 (PDF) scaricabile online dalla Yamaha Manual Library. Visitate il seguente sito, inserite "MOTIF XS" nella casella Model Name, quindi cliccate "Search." Nei risultati, potete trovare "Data List 2" Per il MOTIF XS.
Yamaha Manual Library URL:
http://www.yamaha.co.jp/manual/

[SF5] Page List

Premendo questo pulsante si richiama il display Page List. Il display Page List indica cinque set di funzioni assegnate insieme ai pulsanti [F1] – [F5] e [SF1] – [SF5]. Il set delle funzioni attive, fra i cinque disponibili, viene evidenziato. Sempre da questo display, usate il pulsante [SELECTED PART CONTROL] e [MULTI PART CONTROL] per cambiare il set di funzioni.



[SF6] INFO (Information)

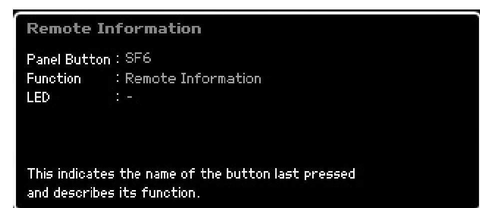
Premendo questo pulsante si richiama la finestra delle informazioni sulla funzione Remote Control. Dalla finestra Information, qualsiasi operazione sul pannello (premere un pulsante, ruotare una manopola, controllare uno slider) indica i seguenti tre tipi di informazione sul controller interessato (pulsante, manopola o slider). Per chiudere questa finestra, ripremete il pulsante [SF6] INFO.

Panel Button
Indica il nome del controller sul pannello.

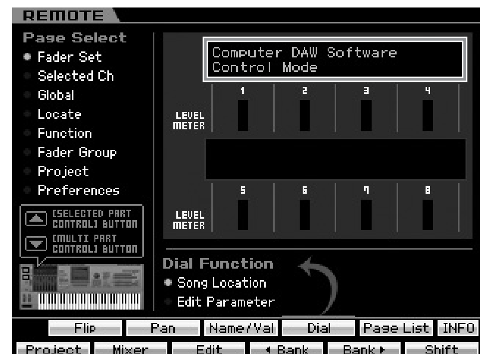
Function
Indica la funzione del controller interessato.

LED
Indica la funzione della spia del controller interessato.

NOTE L'assenza di descrizione indica che la spia del controller interessato non ha alcuna funzione o che il controller è sprovvisto di spia.



NOTE Se non è stata ottenuta la comunicazione fra il DAW sul computer ed il MOTIF XS, premendo il pulsante [REMOTE ON/OFF] si richiama il display che indica "Computer DAW Software Control Mode" come mostrato sotto. In tal caso, riavviate l'applicazione DAW. Se ancora non c'è comunicazione, premete nuovamente il pulsante [REMOTE ON/OFF] per uscire dal modo Remote Control, quindi provate a riconfigurare Remote Control (pagina 51).



Per i dettagli sulle funzioni Remote Control, consultate la documentazione in PDF, visitando il nostro sito.

Yamaha Manual Library URL:
http://www.yamaha.co.jp/manual/

Visitate il sito sopra menzionato, inserite "MOTIF XS" nella casella Model Name, quindi cliccate su "Search." Fra i risultati, potete trovare "Data List 2" per il MOTIF XS.

Sezione base

Struttura base

Struttura dei modi operativi

Per semplificare al massimo il funzionamento del MOTIF XS, tutte le funzioni e le operazioni sono state raggruppate in “modi,” molti dei quali hanno anche più “sub-modi”.
Il MOTIF XS prevede nove modi operativi principali che sono suddivisi in numerosi sub-modi. Per i dettagli, vedere la tabella sottostante.

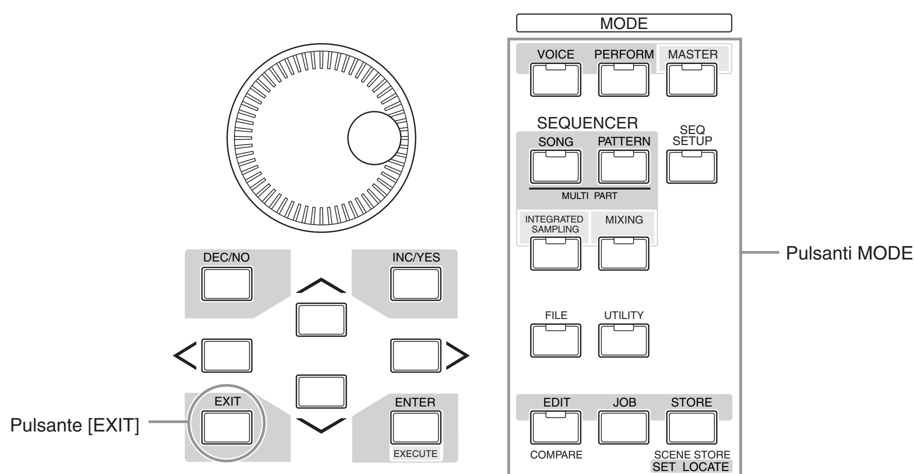
Tabella dei modi operativi

Modo	Sub Modo	Funzione	Come entrare nel modo	Pag.
Modo Voice	Modo Voice Play	Suonare una voce	[VOICE]	88
	Modo Voice Edit	Editare/creare una voce	[VOICE] → [EDIT]	96
	Modo Voice Job	Inizializzare una voce ecc.	[VOICE] → [JOB]	133
	Modo Voice Store	Memorizzare una voce nella memoria interna	[VOICE] → [STORE]	97
Modo Performance	Modo Performance Play	Eseguire una performance	[PERFORM]	135
	Modo Performance Edit	Editare/creare una performance	[PERFORM] → [EDIT]	141
	Modo Performance Job	Inizializzare una performance ecc.	[PERFORM] → [JOB]	159
	Modo Performance Store	Memorizzare una performance nella memoria interna	[PERFORM] → [STORE]	142
Modo Song	Modo Song Play	Suonare una song	[SONG]	178
	Modo Song Record	Registrare una song	[SONG] → [●] (Record)	186
	Modo Song Edit	Editare gli eventi MIDI di una song	[SONG] → [EDIT]	192
	Modo Song Job	Convertire e trasformare i dati di song	[SONG] → [JOB]	195
	Modo Song Store	Memorizzare una song nella memoria interna	[SONG] → [STORE]	186
Modo Pattern	Modo Pattern Play	Eseguire un Pattern	[PATTERN]	208
	Modo Pattern Record	Registrare un Pattern	[PATTERN] → [●] (Record)	218
	Modo Pattern Edit	Editare gli eventi MIDI di un Pattern	[PATTERN] → [EDIT]	220
	Modo Pattern Job	Convertire e trasformare i dati di Pattern	[PATTERN] → [JOB]	222
	Modo Pattern Store	Memorizzare un Pattern nella memoria interna	[PATTERN] → [STORE]	218
Modo Mixing	Modo Mixing Play	Impostare i parametri del generatore di suono multitimbrico per il playback di Song/Pattern	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING]	231
	Modo Mixing Edit	Editare un programma Mixing	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT]	233
	Modo Mixing Job	Inizializzare un Mixing ecc.	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [JOB]	236
	Modo Mixing Store	Memorizzare un Mixing nella memoria interna	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [STORE]	233
	Modo Mixing Voice Edit	Editare una Voce Mixing	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit	239
	Modo Mixing Voice Job	Inizializzare una Voce Mixing ecc.	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]	240
	Modo Mixing Voice Store	Memorizzare nella memoria interna il Mixing di una voce	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]	240
Modo Sampling	Modo Sampling Record	Registrare segnali audio per creare una Voice/Performance	[VOICE]/[PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING]	161
	Modo Sampling Record	Registrare segnali audio in Song/Pattern	[SONG]/[PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING]	242
	Modo Sampling Edit	Editare un campione	[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]	167
	Modo Sampling Job	Convertire e trasformare i dati di Sample	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]	171
Modo Utility	Modo Utility	Impostare i parametri di sistema (System)	[UTILITY]	259
	Modo Utility Job	Riportare la User Memory alle impostazioni iniziali della fabbrica	[UTILITY] → [JOB]	269
	Sequencer Setup	Impostare i parametri relativi al sequencer (Song/Pattern)	[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP]	269
Modo Master	Modo Master Play	Suonare un Master	[MASTER]	251
	Modo Master Edit	Editare/creare un Master	[MASTER] → [EDIT]	253
	Modo Master Job	Inizializzare un Master ecc.	[MASTER] → [JOB]	257
	Modo Master Store	Immettere un Master nella memoria interna	[MASTER] → [STORE]	254
Modo File	Modo File	Gestione Files e Folders (Directories)	[FILE]	272

NOTE Oltre ai modi sopra menzionati, il MOTIF XS dispone del modo Remote Control. In questo modo, potete controllare il software DAW sul vostro computer con le operazioni del pannello del MOTIF XS collegato al computer via USB. Per i dettagli, vedere pagina 51.

Selezione modi

La selezione di modi e sub-modi viene ottenuta usando i relativi pulsanti di modo. Per i dettagli, vedere la tabella sopra riportata. Per tornare dal sub-modo al modo “parent” (origine), premete il pulsante [EXIT].



I sette blocchi funzionali

il sistema del MOTIF XS è costituito da 7 blocchi funzionali principali: Tone Generator, Sampling, Audio Input, Sequencer, Arpeggio, Controller e Effect.

Flusso dei messaggi MIDI
Flusso del segnale audio

Controller (pagina 67)
Controller della tastiera

Arpeggio (pagina 62)
Playback Arpeggio x 4
Preset Arpeggio
User Arpeggio

Effect (pagina 68)
System Effects
Insertion Effect x 8
Element EQ
Part EQ x 16
Master Effect
Master EQ

Sequencer (pagina 59)
Sequencer MIDI a 16 tracce
Songs e Patterns

Generatore suono (pagina 56)
Generatore suono AWM2
16 Parti
Voci e Performance

Song Mixing
Pattern Mixing

Sampling (pagina 67)
Campioni, forme d'onda

Audio Input (pagina 59)
A/D Input, mLAN

MIDI OUT | MIDI IN | USB TO HOST | A/D INPUT | mLAN (mLAN16E2) | OUTPUT/ASSIGNABLE OUTPUT

Dispositivo MIDI esterno
Computer
Microfono, chitarra, basso, dispositivo audio ecc.
Computer con connettore(i) IEEE1394
Casse amplificate ecc.

Blocco di generazione suono

Il blocco di generazione suono è quello che in realtà produce il suono a seguito dei messaggi MIDI ricevuti dal blocco del Sequencer, dal blocco del Controller, dal blocco Arpeggio e dallo strumento MIDI esterno attarverso la Porta MIDI IN o il connettore USB. La struttura del blocco del generatore di suono varia e dipende dal modo.

Blocco del generatore di suono nel modo Voice

Struttura della Part nel modo Voice

In questo modo, il blocco del generatore di suono riceve i dati MIDI su un singolo canale. Questa condizione è definita: generazione “monotimbrica”. Una voce viene suonata dalla tastiera, usando una sola parte.
Ricordate che i dati di song su un sequencer esterno con più canali MIDI in questo modo operativo non eseguono correttamente il playback. Se state usando un sequencer MIDI esterno o un computer per suonare lo strumento, accertatevi di usare il modo Song o Pattern.

Voice

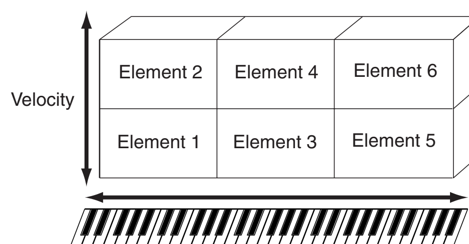
Un programma che contiene elementi sonori per generare il suono di uno strumento musicale specifico viene definito “Voce” o “Voice”. Internamente, vi sono due tipi di voci: Normal Voice e Drum Voice. Le prime sono soprattutto suoni strumentali, di voci intonate, e possono essere suonate per l’intera gamma della tastiera. Le Drum Voice sono principalmente suoni di batteria e percussioni che sono assegnate a note singole sulla tastiera..

NOTE Per le istruzioni sull’editing di una Normal Voice, vedere pagina 96. Per le istruzioni sull’ editing di una Drum Voice, vedere pagina 127.

Normal Voice & Drum Voice

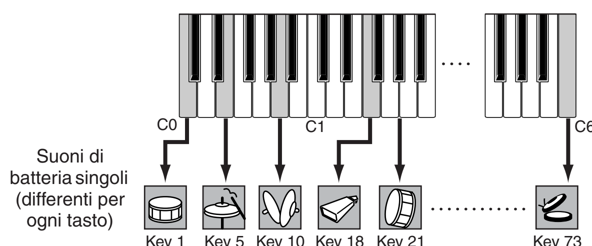
Normal Voice

È una voce che viene suonata convenzionalmente via tastiera, con i pitch standard assegnati ad ogni tasto. Una Normal Voice è costituita da otto Element. Secondo le impostazioni del modo Voice Edit, questi Elementi vengono suonati simultaneamente oppure secondo le impostazioni del range di note, range di velocity e XA (Expanded Articulation) vengono usati Elementi differenti.
L’illustrazione seguente è un esempio di una Normal Voice. Poiché i sei elementi qui sono distribuiti sia per range di note della tastiera sia per range di velocity, suona un Elemento differente secondo la nota suonata e la pressione usata per suonarla. Nella distribuzione delle note, gli Elementi 1 e 2 suonano nella sezione più bassa della tastiera, gli Elementi 3 e 4 suonano nella sezione media, e gli Elementi 5 e 6 in quella più alta. Per ciò che riguarda la distribuzione controllata dalla velocity, gli Elementi 1, 3 e 5 suonano quando la tastiera viene suonata delicatamente, mentre gli Elementi 2, 4 e 6 intervengono quando essa viene suonata con forza. Per darvi un esempio pratico di quest’impiego, una voce di piano potrebbe essere composta da sei campioni differenti. Gli Elementi 1, 3 e 5 potrebbero produrre i suoni del piano suonato delicatamente, entro i rispettivi range di estensione delle note, mentre gli Elementi 2, 4 e 6 potrebbero essere suonati per ogni rispettivo range di note. In realtà, il MOTIF XS è ancora più flessibile, perché prevede fino ad otto Elementi indipendenti.



Drum Voice

Le Drum Voice sono principalmente suoni di batteria/ percussioni assegnate alle singole note della tastiera. Un insieme di forme d’onda di percussion/drum o Normal Voice viene definito “Drum Kit”.



Expanded Articulation (XA)

Expanded Articulation (XA) è un sistema di generazione suono studiato appositamente per il MOTIF XS che offre una superiore flessibilità delle performance e un migliorato realismo acustico. Vi permette di ricreare con più efficacia le tecniche naturali di esecuzione ed un suono autentico — come legato e staccato — e offre altri modi esclusivi per ottenere variazioni casuali e alternate, mentre suonate.

Realistica performance in legato

I sintetizzatori convenzionali ricreano un effetto di legato facendo continuare l’inviluppo del volume di una nota precedente su quella successiva, in modo mono(fonico).Tuttavia, ciò produce un suono innaturale, differente da quello di un autentico strumento acustico. Il MOTIF XS riproduce più accuratamente un effetto di legato consentendo ad elementi specifici di essere usati quando si suona in legato e ad altri

di essere usati quando si suona normalmente (con le impostazioni del parametro XA Control su “normal” e “legato”).

Autentico suono del release delle note

I sintetizzatori convenzionali non sono in grado di realizzare il suono prodotto quando viene rilasciata la nota su uno strumento acustico. Il MOTIF XS realizza tale suono prodotto al rilascio della nota su un strumento acustico, impostando il parametro XA di un certo Elemento su “key off sound.”

Variazioni sottili del suono di ogni nota eseguita

I sintetizzatori convenzionali tentano di riprodurre quest’effetto cambiando casualmente il pitch e/o il filter. Tuttavia, ciò produce un effetto elettronico e differisce dagli effettivi cambiamenti di suono che si manifestano su uno strumento acustico. Il MOTIF XS riproduce più accuratamente queste sottili variazioni usando le impostazioni del parametro XA Control, “wave cycle” e “wave random.”

Cambiare i vari suoni per ricreare la naturale performance su uno strumento acustico

Gli strumenti acustici possiedono caratteristiche esclusive proprie —perfino suoni specifici, esclusivi che vengono prodotti solo in certe occasioni di un’esecuzione o performance. Questo comprende l’azione della lingua su un flauto o suonare sfruttando gli armonici su una chitarra acustica. Il MOTIF XS ricrea queste condizioni consentendovi di commutare i suoni mentre suonate — usando i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION e le impostazioni del parametro XA Control, “AF 1 on,” “AF 2 on” e “all AF off.”

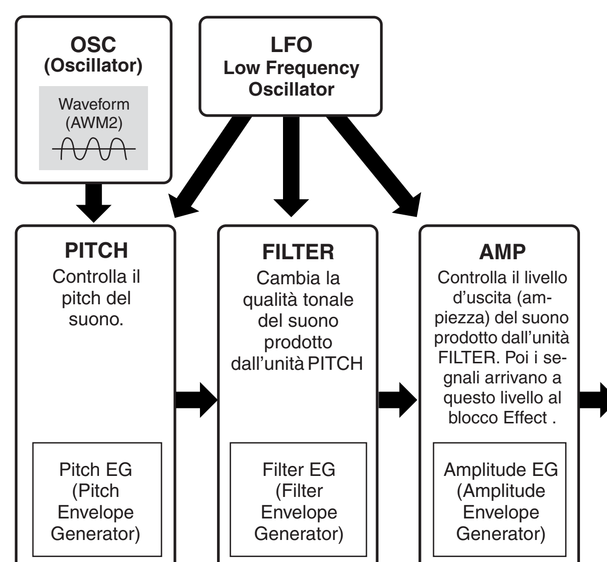
Nuovi suoni e nuovi stili di esecuzione

Le funzioni altamente versatili sopra menzionate possono venir usate efficacemente non solo per i suoni acustici, ma anche per le voci del sintetizzatore e quelle elettroniche. La caratteristica XA apre un potenziale enorme per realizzare suoni autentici, per eseguire con espressione e dar luogo a nuovi stili creativi di esecuzione.

Per creare suoni come quelli descritti sopra mediante Expanded Articulation, vedere pagina 113.

Elementi e Drum Key

Gli Elementi e i Drum Key sono i “mattoni” più piccoli nel MOTIF XS che costituiscono una voce; infatti, per creare una voce potrebbero essere usati solo un Element o un solo Drum Key. Queste piccole unità sonore possono essere costruite, enfatizzate ed elaborate grazie ad una varietà di parametri tradizionali, presenti sui synth, come Oscillator, Pitch Filter, Amplitude e LFO (mostrati sotto).



Oscillator

Quest’unità emette la forma d’onda che determina il pitch base. Potete assegnare la forma d’onda (o materiale sonoro di base) a ciascun Elemento di una Normal Voice o a ciascun tasto di una Drum Voice. Nel caso di una Normal Voice, potete impostare il ”note range” per l’Elemento (l’estensione delle note sulla tastiera su cui l’Elemento viene prodotto) nonché la “velocity response” (il range delle velocity di note all’interno del quale l’Elemento viene prodotto). Inoltre, in questa unità possono essere impostati i parametri relativi XA.
I parametri relativi all’oscillator(e) sono impostabili nel display Oscillator (pagine 112 e 129).

Pitch

Questa unità controlla il pitch del suono (wave) emesso dall’oscillatore. Nel caso della Normal Voice, potete anche scordare leggermente (“detune”) elementi separati, applicare il Pitch Scaling e così via. Inoltre, impostando il PEG (Pitch Envelope Generator), potete controllare la variazione del pitch nel tempo. I parametri relativi al pitch possono essere impostati nel display Pitch (pagina 114) e Pitch EG (pagina 115) del modo Voice Edit. Notate che i parametri relativi al Pitch di una Drum Voice possono essere impostati nel display Oscillator.

Filter

Questa unità modifica il tono del suono prodotto dal pitch tagliando la porzione di una specifica frequenza del suono.Inoltre, usando il FEG (Filter Envelope Generator), potete controllare come cambia nel tempo la frequenza di taglio (Cutoff Frequency) del filtro (Filter). I parametri relativi al filtro possono essere impostati nel display Filter (pagine 117 e 131), display Filter EG (pagina 119) e display Filter Scale (pagina 121) del modo Voice Edit.

Amplitude

Questa unità controlla il livello di uscita (ampiezza) del suono emesso dal blocco Filter. I segnali vengono quindi inviati a questo livello al blocco Effect. Inoltre, impostando il parametro AEG (Amplitude Envelope Generator = generatore di inviluppo dell’ampiezza) potete controllare le variazioni del volume nel tempo.

I parametri relativi all'ampiezza possono essere impostati nel display Amplitude (pagine 122 e 131), display Amplitude EG (pagina 123) e display Amplitude Scale (pagina 124) del modo Voice Edit.

LFO (Low Frequency Oscillator)

Come suggerisce il suo nome, l'LFO produce una forma d'onda a bassa frequenza. Queste forme d'onda possono essere usate per variare il pitch, il filtro o l'ampiezza di ogni Element per creare effetti tipo vibrato, wah e tremolo. L'LFO può essere impostato indipendentemente per ogni Element; può essere anche impostato globalmente per tutti gli Element.
I parametri relativi all'LFO possono essere impostati nel display Common LFO (pagina 105) e nel display Element LFO (pagina 125) del modo Voice Edit.

Struttura della memoria della voce

Normal Voice

Preset Banks 1 – 8	1024 Normal Voice (128 voci per ogni Bank)
GM Bank	128 voci
User Banks 1 – 3	384 Normal Voices (128 voci per ogni Bank) (Prese per default dalle voci Preset)

Drum Voice

Preset Drum Bank	32 voci
GM Drum Bank	1 voce
User Drum Bank	64 voci (Prese per default dalle voci Preset)

Blocco di generazione suono nel modo Performance

Struttura della Parte nel modo Performance

In questo modo, il blocco di generazione suono riceve i dati MIDI su un singolo canale. In questo stato il generatore viene definito "monotimbrico". Pertanto potete suonare una Performance, con più voci (Parti) combinate in layer, o altre configurazioni) usando la tastiera.
Ricordate che i dati di song su un sequencer esterno costituito da più canali MIDI non effettua correttamente il playback quando siete in questo modo operativo. Se state usando un sequencer MIDI esterno o un computer per suonare lo strumento, accertatevi di usare il modo Song o Pattern.

Performance

Un programma in cui più voci (Parti) sono combinate in un layer o in altre configurazioni viene definito "Performance". Ogni Performance può contenere fino a quattro parti (voci) differenti. Ogni Performance può essere creata editando parametri esclusivi per ciascuna parte e i parametri comuni a tutte le parti nel modo Performance

Struttura della memoria di Performance

Vi sono tre User Bank. Ogni Bank contiene 128 Performance. Di conseguenza, sono disponibili 384 User Performance. Esse sono preprogrammate per default e sono modificabili nel modo Performance.

Blocco di generazione suono nei modi Song /Pattern

Struttura della Part(e) del blocco del generatore nei modi Song/Pattern

In questi modi, sono previste più Parti e si possono suonare differenti voci, melodie o frasi (phrases) per ogni Parte. Poiché questi modi vi consentono di impostare il canale MIDI per ogni parte del blocco del generatore di suono, potete usare un sequencer MIDI esterno nonché il blocco del sequencer dello strumento per eseguire i suoni. I dati di sequenza di ciascuna traccia eseguono le Parti corrispondenti (quelle che hanno la stessa assegnazione di canale MIDI) nel blocco del generatore.

Informazioni sul Mixing

Si definisce "Mixing" un programma in cui più voci vengono assegnate alle Parti per dare un'esecuzione multitimbrica nei modi Song e Pattern. Ogni Mixing può contenere fino a 16 parti. Ogni Mixing può essere creato editando parametri esclusivi in ciascuna parte e parametri comuni a tutte le parti nel modo Mixing (pagina 233).

Struttura della memoria di Mixing

Per ogni Song o Pattern è previsto un programma Mixing. Selezionando Song/Pattern differenti si richiama un programma Mixing differente.

Modo Song
64 impostazioni Mixing (un solo Mixing per ogni song)

Modo Pattern
64 impostazioni Mixing (un solo Mixing per ogni Pattern)

Polifonia massima
La polifonia massima indica il numero più alto di note suonabili simultaneamente dal generatore interno dello strumento. La polifonia massima di questo sintetizzatore è 128. Quando il blocco di generazione suono interno riceve un numero di note che supera la polifonia massima, le note suonate precedentemente vengono troncate. Sappiate che questo si può notare specialmente con le voci senza decadimento. Inoltre, la polifonia massima si applica al numero di elementi di voce usati, non al numero delle voci. Quando si usano le voci normali che includono fino a otto elementi, il numero massimo di note suonabili simultaneamente può essere inferiore a 128.

Blocco Sampling

Il blocco Sampling (campionamento) vi permette di inserire nel sistema del sintetizzatore i suoni da voi registrati — voci, strumento, ritmo, effetti sonori speciali ecc. — e di suonarli esattamente come se fossero le voci dello strumento.
Questi suoni, cioè i dati audio, possono essere catturati attraverso il connettore A/D Input e mLAN (MOTIF XS8, o MOTIF XS 6/7 con la scheda mLAN16E2 installata) con una qualità fino a 16 bit e 44.1 kHz.
Ricordate che i dati creati mediante Sampling differiscono secondo il modo da cui provenite per entrare nel modo Sampling: Voice/Performance o Song/Pattern. Vedere rispettivamente le pagine 161 e 242.

Blocco Audio Input

Questo blocco gestisce l'input del segnale audio dai connettori A/D Input e mLAN (MOTIF XS8, e MOTIF XS 6/7 con la scheda mLAN16E2 opzionale installata). Per il segnale audio possono essere impostati vari parametri come volume, pan ed effect; il suono viene emesso assieme alle altre voci. Via connettore A/D INPUT, all'input del segnale audio possono essere applicati effetti tipo Insertion o System.
I parametri relativi all'Audio Input possono essere regolati secondo il prospetto seguente.

Modo	Display	Pagina
Voice mode	Display [F4] Voice Audio nel modo Utility	265
Performance mode	Display [F4] Audio In nel modo Performance Edit	147
Song/Pattern mode	Display [F4] Audio In nel modo Mixing Edit	234

Il guadagno (gain) del segnale audio dal connettore A/D INPUT può essere regolato via manopola Gain (pagina 18) sul pannello posteriore.

Blocco Sequencer

Questo blocco vi permette di creare song e pattern registrando ed editando le vostre esecuzioni come dati MIDI (dal blocco del controller), quindi rieseguendone il playback mediante il blocco di generazione suono.

Blocco Sequencer nel modo Song

Che cosa è una song?

Una song (pagina 33) è costituita da dati di sequenze MIDI creati mediante registrazione di una performance alla tastiera per ciascuna traccia. Una song su questo sintetizzatore è uguale a una song su un sequencer MIDI, ed il playback si arresta automaticamente alla fine dei dati registrati.

Struttura della traccia della song

Una song è formata da 16 tracce separate, una traccia Scene e da una traccia Tempo.

Tracce di Sequenze 1 – 16

Registrate la vostra esecuzione o performance alla tastiera in queste tracce usando la registrazione Realtime (pagina 186) ed editate i dati registrati nel modo Song Edit (pagina 192).

Traccia Scene

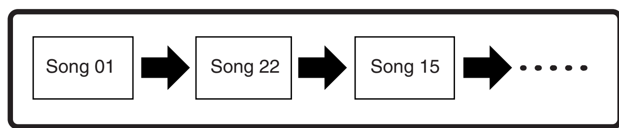
Questa traccia vi permette di registrare le impostazioni dei cambiamenti di Scene, come la condizione “mute” e “solo” della traccia. Possono essere impostate nel modo Song Play (pagina 178) e richiamate durante il playback della song. Durante il playback della song, le impostazioni mute e solo della traccia cambiano automaticamente in base a quelle che avete registrato nella traccia Scene. Potete registrare questa traccia con l’impiego della registrazione Realtime (pagina 186) ed editare i dati registrati nel modo Song Edit (pagina 192).

Traccia Tempo

Questa traccia vi permette di registrare le impostazioni dei cambiamenti di Tempo. Durante il playback della song, le impostazioni Tempo della traccia cambiano automaticamente in base a quelle che avete registrato in questa traccia. Potete registrare questa traccia con l’impiego della registrazione Realtime (pagina 186) ed editare i dati registrati nel modo Song Edit (pagina 192).

Song Chain

Questa funzione permette di concatenare le song per avere un playback automatico sequenziale. Per le istruzioni relative ad essa, vedere pagina 185.



Blocco Sequencer nel modo Pattern

Che cos’è un Pattern?

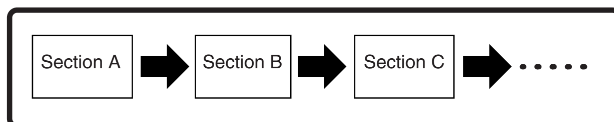
Nel MOTIF XS, il termine “Pattern” si riferisce ad una frase musicale o ritmica relativamente breve — da 1 a 256 misure — usata per il playback ripetuto del loop. Perciò, una volta avviato il playback del Pattern, esso continua fino a quando premete il pulsante [■] (Stop).

Section

I pattern sono ben più di una sola “phrase” — essi comprendono fino a 16 variazioni, chiamate “Section” o sezioni). Queste sezioni possono essere cambiate durante il playback ed usate come variazioni ritmiche/accompagnamento per le varie parti di una song. Ad esempio, potreste usare una Section per la strofa, l’altra per il ritornello, ed una terza per il “bridge”. Le impostazioni relative al Pattern come tempo e Mixing non cambiano al cambiare della Section, mantenendo costante il playback generale sia per il carattere sia per il ritmo, nonostante i cambiamenti.
Per le istruzioni sulla selezione di Pattern e Section, vedere pagina 208.

Pattern Chain

Pattern Chain vi permette di collegare più Section differenti (all’interno di un singolo pattern) per costituire una song singola completa. Potete far sì che il MOTIF XS cambi automaticamente le Section creando preventivamente un Pattern Chain, registrando il playback del Pattern con i cambi di Section dal display Pattern Chain. Potete anche usare questa caratteristica quando create le song basate su un determinato pattern, poiché il Pattern Chain può essere convertito in Song nel modo Pattern Chain Edit (pagina 215). Si può creare un solo Pattern Chain per ogni pattern.



Phrase

Rappresenta i dati base della sequenza MIDI in una traccia — e l’unità più piccola — usati nella creazione di un Pattern. La “Phrase” è un passaggio ritmico/musicale breve per un singolo strumento, ad esempio una configurazione ritmica per la parte del ritmo, una linea di basso per la parte del basso o un accompagnamento di accordi per la chitarra. Questo sintetizzatore ha uno spazio di memoria per 256 frasi originali dell’utente o User Phrases.

NOTE Il MOTIF XS non ha Preset Phrases.

Struttura della traccia Pattern

Un pattern è fatto di 16 tracce separate, una traccia Scene ed una traccia Tempo (proprio come accade per una Song). Vedere pagina 59.

Tracce Pattern e Phrase

Un Pattern consiste di 16 tracce alle quali la Phrase può essere assegnata. I dati MIDI non possono essere registrati direttamente in ogni traccia quando siete nel modo Pattern. La registrazione viene fatta in una “user phrase” vuota. La frase o phrase di nuova creazione viene assegnata automaticamente alla traccia di registrazione.

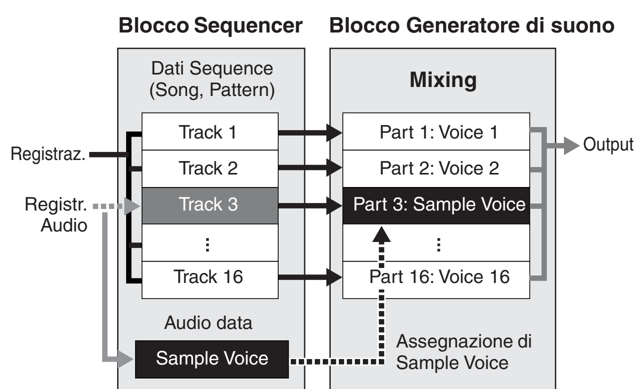
Track 1	Phrase 001
Track 2	Phrase 002
:	:
Track 16	Phrase 003

Phrase 001	Dati MIDI
Phrase 002	Dati MIDI
Phrase 003	Dati MIDI
:	:

Blocco Sequencer applicato a song e a pattern

Tracce MIDI e tracce Audio

In base al metodo di registrazione, le tracce Song/Pattern (1 – 16) di questo sintetizzatore sono divise in due gruppi: tracce MIDI e tracce Audio.
Le tracce MIDI sono create registrando la vostra performance alla tastiera nel modo Song Record o Pattern Record.I dati di sequenza MIDI sono registrati nella traccia MIDI e la Normal Voice o Drum Voice è assegnata alla parte Mixing corrispondente alla traccia.
Le tracce Audio sono create registrando il segnale audio dal dispositivo esterno o dal microfono via jack A/D Input nel modo Sampling Record. In effetti, i dati audio non vengono registrati direttamente su una traccia bensì vengono campionati con l'operazione Sampling. Il segnale audio registrato viene memorizzato come una Sample Voice in Song/Pattern. La Sample Voice campionata è assegnata automaticamente alla Mixing Part corrispondente alla traccia specificata, e i dati MIDI per attivare la Sample Voice vengono registrati nella traccia specificata. Durante il playback, i dati MIDI della traccia attivano la Sample Voice. Come risultato, la traccia funziona effettivamente come una traccia Audio.

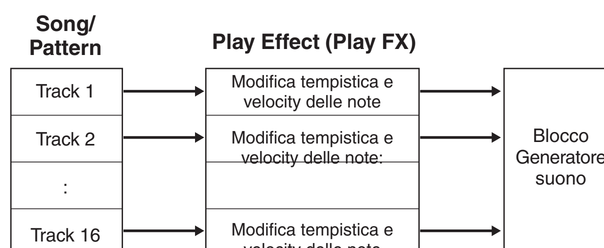


I dati Audio sono registrati in una Sample Voice che deve essere assegnata a Song/Pattern, e agli eventi di note on/off per attivare i segnali audio registrati nella Traccia 3.

- Dati MIDI
- Dati Audio
- Dati MIDI per attivare la Sample Voice

Play Effect (Play FX)

Play Effect vi permette di cambiare il "feel" ovvero il carattere ritmico del playback del pattern modificando temporaneamente solo la velocity e la tempistica delle note ed il playback, lasciando intatti i dati originali. Questa caratteristica può essere impostata nel display Play FX del modo Song Play e Pattern Play. Vedere rispettivamente le pagine 183 e 211. Se trovate un'impostazione che vi piace, potete convertirla in dati MIDI effettivi, usando l'applicazione Song Job (pagina 195) o Pattern Job (pagina 222).



Blocco Sequencer applicato al modo Performance

Registrazione di Performance

Potete registrare la vostra performance alla tastiera nel modo Performance in Song o Pattern. Potete registrare le operazioni con le manopole, con i controller e il playback dell'Arpeggio suonando nella traccia specificata come eventi MIDI. (Le operazioni sulle manopole che non sono registrabili includono il livello di sustain, le impostazioni EQ, q uelle relative all'Arpeggio nonché Pan/Reverb Send/ Chorus Send del controllo multiparte.) I dati di playback dell'Arpeggio per le Parti 1 – 4 della Performance saranno registrati rispettivamente nelle tracce 1 – 4 di Song/Pattern. La vostra esecuzione alla tastiera e le operazioni con controller/manopole (comuni alle Parti 1 – 4) verranno registrate separatamente sulle tracce 1 – 4.

NOTE Per le istruzioni sulla registrazione di una Performance, vedere pagina 140.

Blocco Arpeggio

Questo blocco vi fa attivare automaticamente frasi musicali e ritmiche usando la voce corrente semplicemente premendo una o più note sulla tastiera. La sequenza dell'Arpeggio cambia anche in risposta alle note effettive o agli accordi suonati, fornendovi un'ampia gamma di frasi ed idee musicali che vi ispirano sia per la composizione sia per l'esecuzione.
Si può avere il playback simultaneo di quattro tipi di Arpeggio anche nel modo Song e Pattern .

Categorie di Arpeggio

I tipi di Arpeggio si suddividono in 17 categorie (escluso "NoAsg") come dall'elenco seguente.

Elenco delle Categorie

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPl	Guitar / Plucked
GtMG	Guitar for "Mega Voice"
Bass	Bass
BaMG	Bass for "Mega Voice"
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed / Pipe
Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Seq
Chord	Chord Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control
NoAsg	No Assignment

NOTE Le Categorie denominate "GtMG" e "BaMG" includono i tipi di Arpeggio appropriati da usare con una Mega Voice.

Mega Voice e Arpeggio con Mega Voice
Le voci normali (Normal) utilizzano una commutazione di velocity per cambiare la qualità sonora e/o il livello di una voce in rapporto alla dinamica usata per eseguirla. Ciò rende le voci praticamente autentiche e naturali. Tuttavia, le Mega Voice hanno una struttura molto complessa con molti layer differenti, non adatta per essere suonata manualmente .
Le Mega Voice sono state sviluppate per essere suonate specificamente dagli arpeggi con Mega Voice per produrre un risultato veramente incredibile e realistico. Dovreste sempre usare le Mega Voice con gli Arpeggi Mega Voice inclusi nella categoria "GtMG" e "BaMG"). Vedere a pagina 189 il parametro Voice with ARP per ulteriori dettagli.

Sub-categorie di Arpeggio

Le categorie di Arpeggio si suddividono in sub-categorie, come elencate qui di seguito. Poiché le sub-categorie sono elencate per genere musicale, è facile trovare quella appropriata per lo stile musicale che desiderate.

Elenco delle Sub-categorie

Rock	Rock
R&B	R&B
Elect	Electronic
Jazz	Jazz
World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*

Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Asign	Assign 1/2
NoAsg	No Assignment

NOTE I tipi di Arpeggio appartenenti alle Sub-categorie contrassegnate da un asterisco (*) hanno lo stesso range di velocity, a ciascuna delle quali è assegnata una phrase differente. Quando nel modo Voice è selezionato uno di questi tipi di categorie, è una buona idea impostare Velocity Limit di ogni Element sullo stesso range sottoindicato.

Range di Velocity per ogni tipo di Arpeggio
2Z_*****: 1 – 90, 91 – 127
4Z_*****: 1 – 70, 71 – 90, 91 – 110, 111 – 127
8Z_*****: 1 – 16, 17 – 32, 33 – 48, 49 – 64, 65 – 80, 81 – 96, 97 – 108, 109 – 127
PadL_*****: 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127
PadH_*****: 1 – 112, 113 – 120, 121 – 127

Nome del tipo di Arpeggio

I tipi di Arpeggio sono definiti secondo alcune regole e abbreviazioni. Una volta comprese, troverete estremamente semplice ricercare e selezionare i tipi di Arpeggio desiderati.

Tipi di Arpeggio con suffisso "_ES" dopo il nome (esempio: HipHop1_ES)

Questi tipi di Arpeggio utilizzano la stessa architettura di Arpeggio multitraccia del MOTIF ES. Questo arpeggio di tipo ES offre i seguenti benefici:
- Questi arpeggi possono creare note ed accordi complessi anche se attivati da una sola nota.
- L' arpeggio segue strettamente le note suonate sulla tastiera (tranne l'area a cui è assegnato) lasciando un buon margine di libertà armonica e di possibilità solistica.

Per i dettagli, vedere pagina 64.

Tipo di Arpeggio con suffisso "_XS" dopo il nome (esempio: Rock1_XS)

Questi Arpeggi usano un metodo di riconoscimento di nuovo sviluppo per determinare quali note devono essere suonate dal playback dell'Arpeggio. Gli arpeggi di tipo XS danno i seguenti benefici:

- Gli arpeggi rispondono solo a qualsiasi area della tastiera a cui sono stati assegnati quelli di tipo XS. Altre aree della tastiera non effettuano il riconoscimento dell'accordo. Ciò consente una tecnica di esecuzione molto naturale sull'intera estensione della tastiera con le parti di basso e di accompagnamento generate dall'arpeggio.
- L'arpeggio produce sempre parti armonicamente corrette. Sono utili specialmente per le parti di basso e di accompagnamento con accordi.

Vedere pagina 64 per ulteriori dettagli.

NOTE Combinando questi due tipi di Arpeggio (con suffisso "***_ES" e "***_XS") in performance quando create Song e Pattern otterrete un'incredibile interattività e libertà creativa.

Tipo di Arpeggio con un nome normale (esempio: UpOct1)

Oltre ai tipi sopra indicati, esistono tre tipi di playback: Arpeggi da usare per le Normal Voices ed eseguiti solo usando le mote suonate e le loro ottave (pagina 64), Arpeggi creati per l'impiego di Drum Voice (pagina 65) e quelli contenenti principalmente eventi di non-note (pagina 65).

Come usare l'elenco dei tipi di Arpeggio

L'elenco Arpeggio Type che si trova nella documentazione Data List 2 (PDF) contiene le seguenti colonne.

❶ Main Category	❷ Sub Category	❸ ARP No.	❹ ARP Name	❺ Time Signature	❻ Length	❼ Original Tempo	❽ Accent	❾ Random SFX	❿ Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Accoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

NOTE Quest'elenco è solo orientativo. Per una versione completa dei tipi di Arpeggio, consultare il Data List 2.

❶ Category

Indica una categoria di Arpeggio.

❷ Sub Category

Indica una sub-categoria di arpeggio.

❸ ARP No. (Arpeggio Number)

❹ ARP Name

Indica il nome dell'Arpeggio.

❺ Time Signature

Indica la divisione del tempo relativa al tipo di Arpeggio.

❻ Length

Indica la lunghezza o durata dei dati (numero di misure) del tipo di Arpeggio. Se il parametro Loop *1 è impostato su "off," l'Arpeggio esegue il playback per questa durata e quindi si arresta.

❼ Original Tempo

Indica il valore appropriato della velocità del tempo relativa al tipo di Arpeggio. Notate che questo tempo non è impostato automaticamente quando si seleziona il tipo di Arpeggio.

❽ Accent

Il cerchio indica che l'Arpeggio usa la caratteristica Accent Phrase (pagina 64).

❾ Random SFX

Il cerchio indica che l'Arpeggio usa la caratteristica SFX (pagina 64).

❿ Voice Type

Indica il tipo di voce approriato per il tipo di arpeggio. Quando il parametro Voice With Arpeggio *2 è impostato su "on" nel modo Song/Pattern Record, viene selezionata automaticamente la voce di questo tipo.

*1 Il parametro Loop può essere impostato sul display Arpeggio Other di Voice Common Edit (pagina 102), Performance Part Edit (pagina 156) e Mixing Part Edit (pagina 235).

*2 Il parametro Voice with Arpeggio può essere impostato nel display Arpeggio (pagina 189) del display Song/Pattern Record.

Impostazioni relative all'Arpeggio

Vi sono parecchi modi per attivare ed arrestare il playback dell'Arpeggio. Inoltre, potete anche stabilire se assieme ai normali dati di sequenza debbono essere attivati suoni (SFX) e Accent Phrases speciali. Questa parte si occupa dei parametri relativi all'Arpeggio impostabili nei modi Voice, Performance e Mixing.

Inserimento/disinserimento del playback dell'Arpeggio.

Le tre impostazioni seguenti sono disponibili per inserire/disinserire il playback dell'Arpeggio.

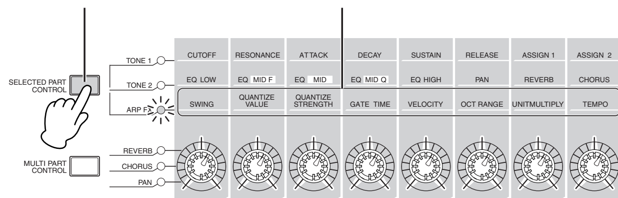
Per suonare l'Arpeggio solo quando viene premuta la nota:	Impostate su "off" il parametro Hold e il modo Trigger su "gate."
Per continuare l'Arpeggio anche quando la nota è rilasciata:	Impostate su "on" il parametro Hold.
Per inserire/disinserire il playback dell'Arpeggio quando si preme una nota:	Impostate su "togglle" il modo Trigger. Il parametro Hold può essere su"on" o "off."

NOTE Per i display che includono il parametro Hold e Trigger mode, vedere sotto il display per l'impostazione dell'Arpeggio.

Struttura base
Operazioni base
Connessioni
Sezione base

Controllare gli Arpeggi con le manopole

Quando viene accesa la spia ARP FX premendo alcune volte il pulsante [SELECTED PART CONTROL], potete usare le manopole per controllare il playback dell'Arpeggio. Provate ed ascoltate i cambiamenti di suono. Per i dettagli, vedere pagina 90.



Accent Phrase

Le Accent Phrase sono formate da dati di sequenze inclusi in alcuni tipi di Arpeggio, che subentrano solo quando suonate le note con una velocity più alta (più forte) di quella specificata nel parametro Accent Velocity Threshold. Se è troppo faticoso suonare alle velocity necessarie per attivare l'Accent Phrase, impostate il parametro Accent Velocity Threshold su un valore più basso.

NOTE Per i display che includono il parametro Accent Velocity Threshold, fate riferimento al seguente prospetto "Display di impostazione Arpeggio".

NOTE Per le informazioni sui tipi di Arpeggio che usano questa funzione, vedere l'elenco dei tipi di Arpeggio nel data Data List 2 (documentazione in PDF), disponibile online sulla Yamaha Manual Library.

Random SFX

Alcuni tipi di Arpeggio hanno la funzione Random SFX che attiva suoni speciali (come il rumore dei tasti o "fret" della chitarra) quando viene rilasciata la nota. Sono previsti i seguenti parametri che influenzano Random SFX .

Per attivare Random SFX on/off:	Parametro Random SFX
Per impostare il volume del suono di SFX:	Parametro Random SFX Velocity Offset
Per determinare il controllo del volume del suono di SFX mediante la velocity:	Parametro Random SFX Key On Control

NOTE Per i display che includono Random SFX, Random SFX Velocity Offset e Random SFX Key On Control, fate riferimento al "Display di impostazione Arpeggio" .

NOTE Per le informazioni sui tipi di Arpeggio che usano questa funzione, vedere l'elenco dei tipi di Arpeggio nel data Data List 2 (documentazione in PDF), disponibile online sulla Yamaha Manual Library.

Display di impostazione Arpeggio

Modo	Display	Pag.
Voice mode	Display Arpeggio Main di Voice Common Edit	101
	Display Arpeggio Other di Voice Common Edit	102
Performance mode	Display Arpeggio Main di Performance Part Edit	154
	Display Arpeggio Other di Performance Part Edit	156
Song mode/Pattern mode (for playback)	Display Arpeggio Main di Mixing Part Edit	235
	Display Arpeggio Other di Mixing Part Edit	235
Song Record mode	Display Arpeggio di Song Record	189
Pattern Record mode	Display Arpeggio di Pattern Record	

Tipi di playback di Arpeggio

Il playback dell'Arpeggio ha quattro tipi principali come indicato qui di seguito.

Tipi di Arpeggio per le Normal Voice

I tipi di Arpeggio (appartenenti a tutte le categorie tranne DrPC e Cntr) creati per essere usati con le Normal Voice hanno i seguenti tre tipi di playback.

Playback solo delle note suonate

Il playback dell'Arpeggio viene riprodotto usando solo la nota suonata e le relative ottave.

Playback di una sequenza programmata secondo le note suonate

Questi tipi di Arpeggio hanno parecchie sequenze, ciascuna delle quali è adatta per alcuni tipi di accordi. Anche premendo una sola nota, viene eseguito il playback dell'Arpeggio usando la sequenza programmata — e ciò vuol dire che possono essere usate le altre note tranne quelle che suonate. Premendo un'altra nota si attiva la sequenza trasposta rispetto alla nota premuta, considerata come tonica. Aggiungendo le note a quelle già tenute, la sequenza cambia di conseguenza. Un Arpeggio con un playback del genere ha il suffisso "_ES" alla fine del nome del tipo.

Playback della sequenza programmata secondo il tipo di accordo

Questi tipi di Arpeggio creati per essere usati con le Normal Voice vengono prodotti per adattarsi al tipo di accordo determinato dopo aver rilevato le note suonate sulla tastiera. Un Arpeggio con un playback del genere ha il suffisso "_XS" alla fine del nome del tipo.

NOTE Quando il parametro Key Mode è impostato su "sort" o "sort+direct," il playback della stessa sequenza viene eseguito a prescindere dall'ordine delle note suonate. Se il parametro Key Mode è impostato su "thru" o "thru+direct," viene eseguito un playback di una sequenza differente in base all'ordine delle note eseguite.

NOTE Poiché questi tipi sono preprogrammati per le Normal Voice, usandoli con le Drum Voices può non dare risultati musicalmente appropriati.

Tipi di Arpeggio per le Drum Voice (Category: DrPc)

Questi tipi di arpeggio sono programmati specificamente per le Drum Voice, dandovi accesso immediato ai vari tipi di pattern ritmici. Sono disponibili tre tipi di playback differente.

Playback di un drum pattern

Premendo una qualsiasi nota si attiva lo stesso pattern ritmico.

Playback di un drum pattern, più altre note aggiuntive (strumenti drum assegnati)

Premendo una qualsiasi nota si attiva lo stesso pattern ritmico. Aggiungendo note a quella che è già tenuta premuta si ottengono altri suoni strumenti drum assegnati) per i pattern drum.

Playback delle sole note suonate (strumenti drum assegnati)

Suonando una o più note si attiva un pattern ritmico usando solo le note suonate (strumenti drum assegnati). Ricordate che, anche se suonate le stesse note, il pattern ritmico attivato risulta differente secondo l'ordine delle note suonate. Questo vi dà accesso a differenti pattern ritmici usando gli stessi strumenti, cambiando semplicemente l'ordine con cui suonate le note quando il parametro Key Mode è impostato su "thru" o "thru+direct."

NOTE I tre tipi di playback sopra indicati non sono contraddistinti per categoria o per tipo. In effetti dovete suonarli e ascoltarne la differenza.

NOTE Poiché questi tipi sono programmati per le Drum Voice, usandoli con le Normal Voice potrebbe non dare risultati musicalmente appropriati.

Tipi di Arpeggio contenenti principalmente eventi di non-note (Category: Cntr)

Questi tipi di arpeggio sono programmati principalmente con i dati di Control Change e Pitch Bend. Sono usati per cambiare il tono o il pitch del suono, anziché suonare note specifiche. Infatti, alcuni tipi non contengono affatto dati di note. Se si usa un tipo di questa categoria, impostate il parametro Key Mode su "direct," "thru+direct," o "sort+direct."

NOTE Il parametro Key Mode può essere impostato nel display Arpeggio Main di Voice Common Edit (pagina 101), Performance Part Edit (pagina 154) e Mixing Part Edit (pagina 235).

Suggerimenti per il playback dell'Arpeggio

Playback dell'Arpeggio nel modo Voice Play

Provate il playback dell'Arpeggio assegnato alla voce preset.

1 Nel modo Voice Play, accertatevi che sia acceso il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF], quindi suonate una nota qualsiasi per attivare il playback dell'Arpeggio.

2 Provate a suonare sulla tastiera note ed accordi differenti ed ascoltate il risultato dell'Arpeggio.

Il playback dell'Arpeggio risponde in modi differenti, secondo l'ordine di esecuzione delle note suonate e, naturalmente, del tipo di Arpeggio selezionato. Inoltre, provate a percuotere le note con più energia e scoprite la caratteristica Accent Phrase.

3 Provate i vari tipi di Arpeggio premendo i pulsanti [SF1] – [SF5].

NOTE Se alla destra di ARP1 – ARP5 appare l'icona della nota da 1/8 (per indicare che Arpeggio Type è impostato su off nel display corrispondente), Arpeggio Type non cambia nemmeno se premete il relativo pulsante [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 .

4 Usate le manopole per controllare il playback dell'Arpeggio dopo aver premuto alcune volte il pulsante [SELECTED PART CONTROL] (la spia ARP FX si accende).

Ora che avete ascoltato i tipi di Arpeggio assegnati alla voce preset, proseguite e provate qualcun altro dei tipi di Arpeggio disponibili.

5 Durante il playback Arpeggio, premete il pulsante [F4] per richiamare il display Arpeggio, quindi selezionate un tipo di Arpeggio.

Per ottenere risultati migliori, dovreste selezionare una Category e Sub Category contenente i tipi di Arpeggio che più si avvicinano alla voce selezionata in quel momento. Una volta trovato il tipo di Arpeggio che meglio si adatta, tenetelo nelle impostazioni del display e memorizzate la Voice (sotto).

6 Memorizzate le impostazioni dell'Arpeggio come una User Voice.

Per le istruzioni dettagliate sulla memorizzazione di una voce, vedere pagina 97.

Playback/registrazione dell'Arpeggio nel modo Performance

Richiamate alcune delle Performance nelle User Bank 1 – 3, e suonate alcuni degli Arpeggi assegnati per default alle Performance. Nel modo Performance, ognuno dei quattro tipi di Arpeggio è assegnato ad ognuna delle quattro Parti. Ciò vuol dire che possono essere suonati simultaneaente fino a quattro tipi di Arpeggio. Suoniamo la Performance avvalendoci pienamente di questa funzione.

1 Accertatevi che sia acceso il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF], quindi premete una nota qualsiasi per attivare il playback dell'Arpeggio.

Gli Step 2 – 4 sono gli stessi di "Playback dell'Arpeggio nel modo Voice " sopra. Una volta provati i tipi di Arpeggio assegnati alla Performance, proseguite e provate gli altri tipi disponibili.

5 Durante il playback dell'Arpeggio, premete il pulsante [F4] per richiamare il display Arpeggio, quindi selezionate il tipo di Arpeggio per ogni Parte.

Per avere migliori risultati, dovreste selezionare Category e Sub Category con i tipi di Arpeggio che più si addicono alla voce usata per la Parte. Una volta trovato il tipo di Arpeggio che si adatta, mantenetelo nelle impostazioni del display e memorizzate la Performance (sotto).

6 Memorizzate le impostazioni dell'Arpeggio come una User Performance.

Per le istruzioni dettagliate sulla memorizzazione delle Performance, vedere pagina 142.

Potete registrare la vostra esecuzione o performance alla tastiera su Song/Pattern nel modo Performance Record. Ricordate che qualsiasi playback voi attiviate nel modo Performance può anche essere registrato nel modo Song o Pattern. Per i dettagli sulla registrazione di Performance, vedere pagina 140.

NOTE I dati di playback dell'Arpeggio sono registrati nella traccia Song o Pattern come dati di sequence MIDI. Notate che premendo la nota si attiva solo il playback dell'Arpeggio. I dati di Song o Pattern non attivano il playback dell'Arpeggio.

Playback/registrazione dell'Arpeggio nel modo Pattern

Gli Arpeggi sono utili anche per creare le frasi (Phrases), che possono essere usate come i "mattoni" di base per costruire un Pattern. Create User Phrases come volete, quindi assegnatele alla traccia desiderata nel display Patch (pagina 212).
Qui viene indicato come registrare un playback dell'Arpeggio in una traccia Pattern.

1 Selezionate un tipo di Arpeggio nel display Arpeggio (pagina 219) del modo Pattern Record.

Quando il parametro Arpeggio With Voice Switch è su "on," viene selezionata automaticamente la voce appropriata per questo tipo di Arpeggio.

2 Registrate il playback dell'Arpeggio selezionato nella traccia Pattern.

Registrate i differenti Arpeggi nelle altre tracce ripetendo gli step 1 – 2. È una buona idea per assegnare un nome alla Phrase creata nel display Pattern Patch (pagina 212) per futuro richiamo.

3 Create i dati di Pattern assegnando le "Phrases" costruite nella Section sul display Pattern Patch (pagina 212).

Per esempio, create una Section A come intro (introduzione), una Section B per la strofa (verse), una Section C per il ritornello (chorus), ed una Section D come ending (finale) — ed avete i blocchi di base per costruire una song originale.

4 Create i dati di Pattern Chain programmando l'ordine di playback delle "Section".

Pattern Chain permette di collegare vari pattern differenti per dar luogo ad un'unica song. Per i dettagli, vedere pagina 213.

5 Convertite i dati di Pattern Chain in dati di Song.

Per i dettagli, vedere pagina 215.

Creare un tipo di Arpeggio originale

Oltre ad usare gli Arpeggi preset, potete anche creare i vostri dati di Arpeggio originali. La procedura è la seguente.

1 Registrate i dati di sequenza MIDI in una song o in un pattern.

Per creare un Arpeggio, possono essere usate fino a quattro tracce.
Nella traccia Arpeggio possono essere registrati fino a 16 numeri di nota esclusivi. Se nei dati di sequenza MIDI vengono registrati più di 16 numeri di note differenti, l'operazione Convert riduce automaticamente le note in eccesso. Per questo motivo, registrate solo fino a 16 note differenti quando create un Arpeggio.

2 Convertite i dati di sequenza MIDI registrati in dati di Arpeggio.

Usate il Job "Put Track to Arpeggio" nel modo Song Job (pagina 206) o Pattern Job (pagina 227). Dopo aver impostato i parametri relativi, premete [ENTER] per eseguire il Job.
I tipi di Arpeggio creati possono essere selezionati dall'User bank nel display Arpeggio.

Blocco Controller

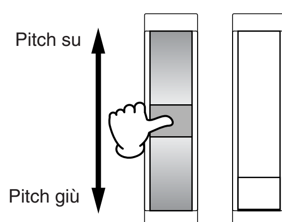
Questo blocco è costituito dalla tastiera, dalle rotelle Pitch Bend e Modulation, dal Controller a nastro, dalle manopole, dai controlli a cursore o Control Slider e così via. La tastiera di per sé stessa non genera suoni, ma genera/trasmette informazioni di note on/off, velocity ed altre (messaggi MIDI) al blocco di generazione suono del synth quando voi suonate le note. I controller generano/trasmettono anch'essi messaggi MIDI. Il blocco di generazione suono del sintetizzatore produce il suono secondo i messaggi MIDI trasmessi dalla tastiera e dai controller.

Tastiera

La tastiera trasmette i messaggi di note on/off al blocco del generatore (per il suono) e a quello del Sequencer (per la registrazione). La tastiera viene usata anche per attivare il playback dell'Arpeggio. Potete anche cambiare il range di note della tastiera per ottave mediante i pulsanti OCTAVE [UP] e [DOWN], trasporre le note nel display Play (pagina 259) del modo Utility, ed impostare il modo in cui la velocity effettiva viene generata secondo la pressione con cui suonate le note.

Pitch Bend Wheel

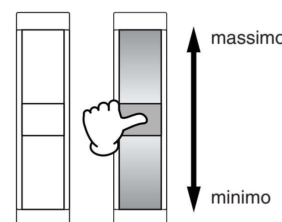
Usate la rotella Pitch Bend per flettere temporaneamente le note verso l'alto o verso il basso, mentre suonate la tastiera. Questa rotella è autocentrante e quindi si riposiziona sul pitch normale una volta che viene rilasciata. Provate il controller Pitch Bend mentre premete una nota sulla tastiera. Ogni voce preset dispone della sua impostazione Pitch Bend Range di default. Il range del Pitch Bend per ogni voce è modificabile nel display Play Mode (pagina 98) del modo Voice Edit. Da questo display potete anche invertire la funzione Pitch Bend — per cui ruotandola verso l'alto il pitch si abbassa e viceversa. Alla Pitch Bend Wheel nel display Controller Set (pagina 104) del modo Voice Edit possono essere assegnate funzioni diverse dal Pitch Bend.



Modulation wheel

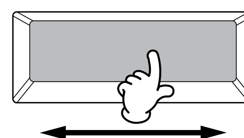
Anche se la rotella Modulation o Modulation Wheel è usata solitamente per il vibrato, per molte voci preset ad essa sono assegnate altre funzioni ed effetti. Più spostate verso l'alto la rotella, maggiore è l'entità dell'effetto applicato al suono. Provate la rotella Modulation con le varie voci preset mentre suonate la tastiera.

Per evitare l'applicazione accidentale degli effetti alla voce corrente, prima di suonare accertatevi che la Modulation Wheel sia al minimo.
Alla Modulation Wheel possono essere assegnate varie funzioni nel display Controller Set (pagina 104) del modo Voice Edit.



Ribbon Controller

Il Ribbon Controller o controller a nastro è sensibile al contatto, e viene controllato facendo scorrere il dito in senso orizzontale sulla sua superficie. Ad ogni voce preset sono assegnate varie funzioni. Provate questo Controller con varie voci preset mentre suonate la tastiera.
Potete assegnare al Controller a nastro differenti funzioni nel display Controller Set (pagina 104) del modo Voice Edit. Potete anche determinare se il suo valore ritorna al centro o se resta fisso nel punto in cui avete tolto il dito da esso nel display General Other (pagina 100) del modo Voice Common Edit.



Pulsanti Assignable Function

In base alle impostazioni di XA (Expanded Articulation) Control effettuate nel display Oscillator (pagina 112) del modo Voice Element Edit, potete richiamare l'Elemento specifico della voce corrente premendo ciascuno di questi pulsanti durante la vostra esecuzione alla tastiera. Potete selezionare la modalità di funzionamento on/off di questi pulsanti usando i parametri Assignable Function 1 Mode e Assignable Function 2 Mode nel display General Other (pagina 100) del modo Voice Common Edit. Inoltre, potete assegnare a questi pulsanti varie funzioni (diverse dal richiamo di Elementi specifici).

Manopole e slider

Queste otto manopole vi permettono di cambiare vari aspetti del suono della voce in tempo reale – mentre suonate. Gli otto cursori o slider vi fanno regolare il volume di Voice Elements, Performance Parts e Mixing Parts.

Per ulteriori informazioni circa l'impiego di manopole e cursore nei loro rispettivi modi operativi, vedere pagina 90 (Voice mode), pagina 136 (Performance mode), e pagina 180 (Song/Pattern mode).

Blocco Effect

Questo blocco applica gli effetti all'uscita del blocco di generazione suono e al blocco audio input, elaborando ed enfatizzando il suono mediante la sofisticata tecnologia DSP (digital signal processing). Gli effetti vengono applicati nello stadio finale dell'editing, permettendovi di cambiare a vostro piacere il suono della voce creata.

Struttura dell'effetto

Effetti System —Reverb e Chorus

Gli effetti System o di sistema vengono applicati al suono generale, sia esso una Voice, un'intera Performance, una Song ecc. Con gli effetti System, il suono di ogni Parte viene inviato all'effetto secondo il parametro Send Level dell'effetto per ciascuna Parte. Il suono processato (identificato come "wet")
viene rinviato al mixer, secondo il parametro Return Level e trasmesso —dopo essere stato mixato con il suono non elaborato, definito anche "dry". Questa disposizione vi permette di preparare il bilanciamento ottimale del suono con l'effetto e del suono originale delle Parti.

Effetti Insertion

Gli effetti Insertion possono essere applicati singolarmente ad ogni Parte. Gli effetti Insertion o ad inserimento possono essere usati principalmente per elaborare direttamente una singola parte. La profondità dell'effetto viene regolata impostando il bilanciamento dry/wet. Poiché un effetto Insertion può essere applicato soltanto ad una parte specifica, dovrebbe essere usato per i suoni che volete cambiare drasticamente o per quelli che usano un effetto non adatto per altri suoni. Potete anche impostare il bilanciamento in modo che si senta soltanto l'effetto, impostando Wet su 100%. Questo sintetizzatore dispone di otto serie di effetti Insertion (un set dispone di unità A e B). Essi possono essere applicati a tutte le parti della Performance, e applicati a otto parti (al massimo) di Song/Pattern. Un altro importante effetto Insertion è il Vocoder, applicabile ad una sola Parte.

NOTE Nel modo Voice, Vocoder Effect può essere applicato ad ognuna delle voci. Nei modi Mixing (Song/Pattern) e Performance, Vocoder Effect può essere applicato solo alla Part 1. Vocoder Effect non funziona nemmeno se assegnate la voce (alla quale è applicato il Vocoder nel modo Voice) alle altre Parti (Part 2 o successive).

Master Effect

Questo blocco applica gli effetti al segnale di uscita stereo finale dell'intero suono.

Element EQ

Element EQ è applicato a ciascun elemento della Normal Voice e a ciascun tasto della Drum Voice. Potete specificare la forma da usare tra sei tipi come shelving e peaking.

Part EQ

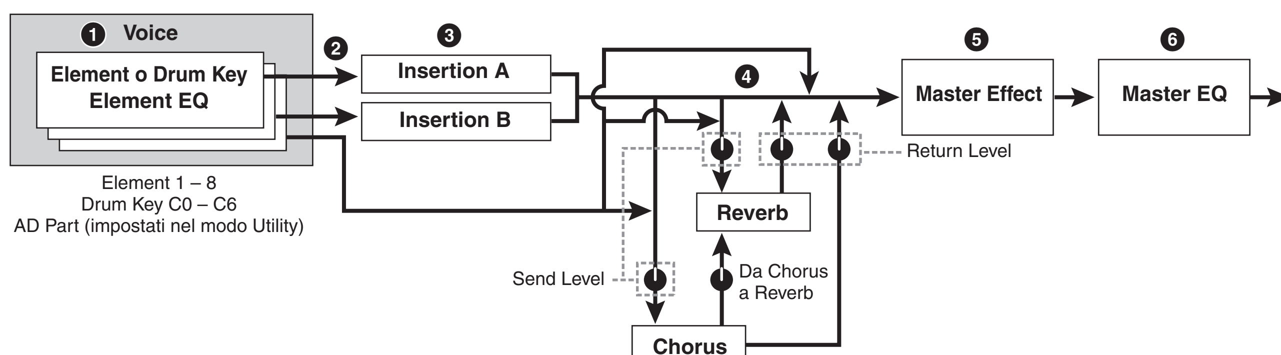
Questo equalizzatore parametrico a 3 bande viene applicato ad ogni parte della Performance/Song Mixing/ Pattern Mixing. Le bande high e low sono del tipo shelving. La banda middle è del tipo peaking.

Master EQ

Master EQ viene applicato al suono generale dello strumento nello stadio finale (post-effect). In questo EQ, tutte le cinque bande possono essere impostate su peaking, o le bande più bassa e più alta possono essere impostate su shelving.

Connessione effetti nei vari modi

Nel modo Voice



❶ Imposta i parametri Element EQ applicati ad ogni Element (per una Normal Voice) ed ogni tasto (per una Drum Voice).

I parametri Element EQ possono essere impostati nel display EQ (pagine 126 e 132) del modo Voice Edit.

❷ Determina quale Insertion Effect, A o B, è applicato a ciascun Element (o a ciascun tasto quando è selezionata una Drum Voice).

L'effetto Insertion può anche essere bypassato. Può essere impostato nel display Connect (pagina 107) di Voice Common Edit o nel display Oscillator (pagina 112) di Voice Element Edit (o Key Edit).

NOTE Questi due tipi di display sono interconnessi e hanno le stesse informazioni, ma in formato differente.

❸ Determina la connessione di Insertion A/B dai seguenti quattro tipi: parallel, A ▶ B, B ▶ A, e Vocoder.

Questo blocco seleziona anche i tipi di effetto rispettivamente di Insertion A e B e ne imposta i relativi parametri. Questi sono regolabili nel display Connect (pagina 107) e nel display Insertion A/B (pagina 109) di Voice Common Edit.

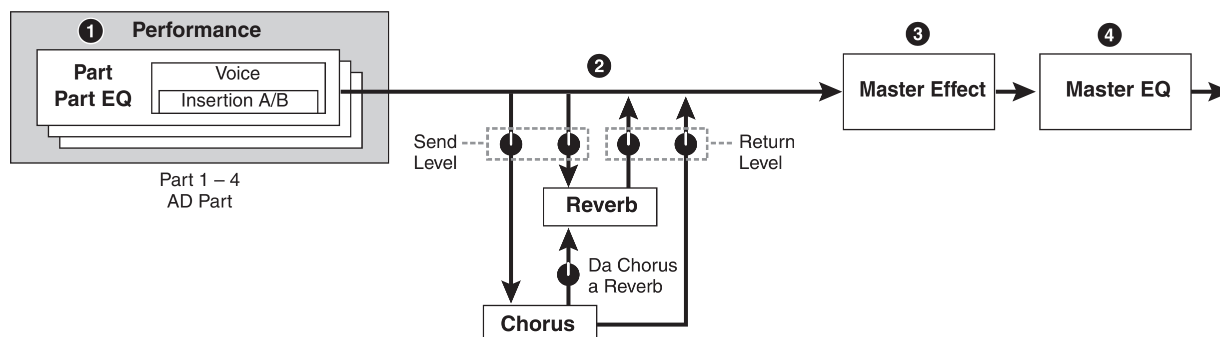
❹ Determina il Send Level/Return Level verso/da Reverb/Chorus e il livello di segnale inviato dal Chorus al Reverb.

Questo blocco seleziona anche i tipi di effetto rispettivamente di Reverb e Chorus e ne imposta i relativi parametri. Questi sono regolabili nel display Connect (pagina 107) e nel display Reverb/Chorus (pagina 109) di Voice Common Edit.

❺ Seleziona il tipo di Master Effect ed imposta i parametri Effect nel display Master Effect (pagina 264) del modo Utility.

❻ Imposta i parametri Master EQ nel display Master EQ (pagina 264) del modo Utility.

Nel modo Performance



❶ **Imposta i parametri EQ della Part applicati a ciascuna parte nel display EQ (pagina 144) di Performance Part Edit.**

❷ **Determina il Send Level/Return Level verso/da Reverb/Chorus e il livello di segnale inviato dal Chorus al Reverb.**

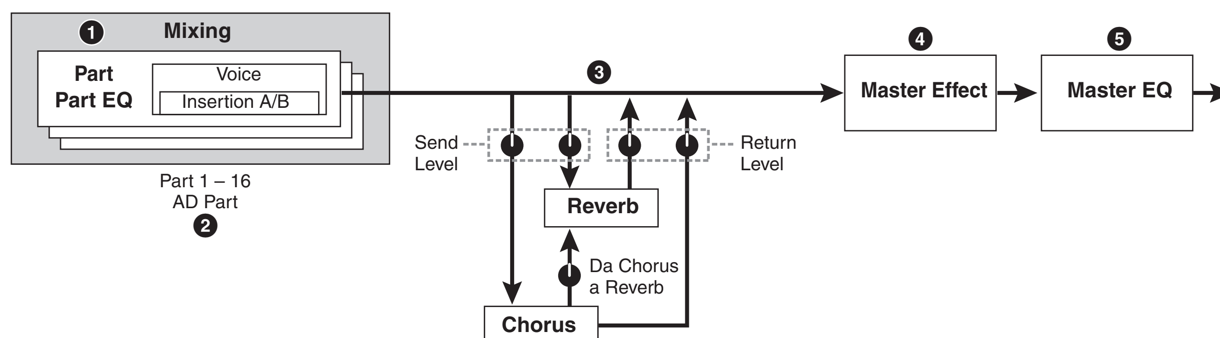
Questo blocco seleziona anche i tipi di effetto rispettivamente di Reverb e Chorus e e ne imposta i relativi parametri. Questi sono regolabili nel display Connect (pagina 149) e nel display Reverb/Chorus (pagina 150) di Performance Common Edit.

❸ **Seleziona il tipo di Master Effect ed imposta i parametri Effect nel display Master Effect (pagina 146) di Performance Common Edit.**

❹ **Imposta i parametri Master EQ nel display Master EQ (pagina 146) di Performance Common Edit.**

NOTE Le impostazioni Effect di ❶ – ❸ nel modo Voice illustrate a pagina 69 sono disponibili anche nel modo Performance.

Modo Mixing



❶ **mposta i parametri EQ della Part applicati a ciascuna parte nel display EQ (pagina 236) di Mixing Part Edit.**

❷ **Seleziona le otto Parti alle quali è applicato Insertion Effect dalle Part 1 – 16 e AD Part.**

Può essere stabilito anche nel display Insertion Effect Switch (pagina 234) di Mixing Edit.

❸ **Determina il Send Level/Return Level verso/da Reverb/Chorus e il livello di segnale inviato dal Chorus al Reverb.**

Questo blocco seleziona anche i tipi di effetto rispettivamente di Reverb e Chorus e ne imposta i relativi parametri. Questi sono regolabili nel display Connect (pagina 234) e nel display Reverb/Chorus (pagina 235) di Mixing Common Edit.

❹ **Seleziona il tipo di Master Effect ed imposta i parametri Effect nel display Master Effect (pagina 234) di Mixing Common Edit.**

❺ **Imposta i parametri Master EQ nel display Master EQ (pagina 234) di Mixing Common Edit.**

NOTE Le impostazioni Effect di ❶ – ❸ nel modo Voice illustrate a pagina 69 sono disponibili anche per le otto parti per cui è attivo Insertion Effect .

Effect Category e Type

Qui vi spieghiamo le categorie degli effetti e i loro tipi. L'elenco Effect Type descritto sotto per ogni categoria contiene le colonne: Rev (Reverb), Cho (Chorus), Ins (Insertion) e Mas (Master Effect). I segni di spunta in queste colonne stanno ad indicare che l'Effect Type è disponibile per ogni blocco. Questi tipi di effetto (con il segno di spunta riportato in ogni elenco) può essere selezionato dai controlli del pannello.

Reverb

Il riverbero, definito anche "reverberation," indica l'energia sonora residua in una stanza o in uno spazio chiuso che si manifesta fino a quando si arresta il suono. Simile all'eco, seppure differente da esso, il riverbero è il suono indiretto, diffuso delle riflessioni dalle pareti e dal soffitto che accompagnano il suono diretto. Le caratteristiche di questo suono indiretto dipende dalle misure della stanza, dallo spazio e dai materiali e dai mobili che costituiscono l'arredamento. I tipi di Reverb Effect usano l'elaborazione digitale del segnale per simulare queste caratteristiche.

Tipo di Effetto	Rev	Cho	Ins	Descrizione
REV-X HALL	✔	–	–	Riverbero che simula l'acustica di una sala da concerto usando la tecnologia REV-X.
R3 HALL	✔	–	–	Riverbero che simula l'acustica di una sala da concerto usando l'algoritmo derivato dallo Yamaha ProR3.

Tipo di Effetto	Rev	Cho	Ins	Descrizione
SPX HALL	✔	✔	✔	Riverbero che simula l'acustica di una sala da concerto; derivato dallo Yamaha SPX1000.
REV-X ROOM	✔	–	–	Riverbero che simula l'acustica di una stanza usando la tecnologia REV-X.
R3 ROOM	✔	–	–	Riverbero che simula l'acustica di una stanza usando l'algoritmo derivato dallo Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✔	✔	✔	Riverbero che simula l'acustica di una stanza usando derivato dallo Yamaha SPX1000.
R3 PLATE	✔	–	–	Riverbero che simula una piastra metallica usando l'algoritmo derivato dallo Yamaha ProR3.
SPX STAGE	✔	✔	✔	Riverbero appropriato per uno strumento solista derivato dallo Yamaha SPX1000.
SPACE SIMULATOR	✔	–	–	Riverbero che vi permette di simulare il dimensionamento dello spazio specificando larghezza, altezza e profondità.

Delay

Un effetto (o dispositivo) che ritarda un segnale audio.

Tipo di effetto	Rev	Ins	Mas	Descrizione
CROSS DELAY	✔	✔	–	Il feedback di due suoni con delay viene incrociato.
TEMPO CROSS DELAY	✔	✔	–	Delay incrociato sincronizzato con il tempo di Song/Pattern/Arpeggio.
TEMPO DELAY MONO	✔	✔	–	Delay mono sincronizzato con il tempo di Song/ Pattern/Arpeggio.
TEMPO DELAY STEREO	✔	✔	–	Delay stereo sincronizzato con il tempo di Song/ Pattern/Arpeggio.
CONTROL DELAY	–	✔	–	Delay con delay time controllabile in tempo reale.
DELAY LR	✔	✔	–	Produce due suoni con delay: L ed R.
DELAY LCR	✔	✔	–	Produce tre suoni con delay: L, R e C (centro).
DELAY LR (Stereo)	✔	✔	✔	Produce due suoni con delay in stereo: L ed R.

Chorus

Secondo i parametri ed il particolare tipo di chorus, serve ad ispessire il suono, come se venissero suonati all'unisono parecchi strumenti identici o per dare ad una voce maggior calore e profondità.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
G CHORUS	✔	✔	Un effetto Chorus che produce una modulazione più ricca e complessa del chorus normale.
2 MODULATOR	✔	✔	Un effetto Chorus formato da modulazione del pitch e dalla modulazione dell'ampiezza.
SPX CHORUS	✔	✔	Un effetto che usa un LFO 3-phase per dare al suono modulazione e spazialità.
SYMPHONIC	✔	✔	Una versione multi-stage della modulazione di SPX CHORUS.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
ENSEMBLE DETUNE	✔	✔	Un effetto Chorus senza modulazione, creato con l'aggiunta di un suono leggermente pitch-shifted (con intonazione alterata).

Flanger

Questo effetto crea un suono metallico particolare.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
VCM FLANGER	✔	✔	Flanger con tecnologia VCM che produce un suono vintage.
CLASSIC FLANGER	✔	✔	Tipo di flanger convenzionale.
TEMPO FLANGER	✔	✔	Flanger con tempo-sincronizzato.
DYNAMIC FLANGER	–	✔	Flanger controllato dinamicamente.

Phaser

Modula ciclicamente la fase per aggiungere al suono la modulazione.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
VCM PHASER MONO	✔	✔	Phaser mono con tecnologia VCM che produce un suono vintage.
VCM PHASER STEREO	✔	✔	Phaser stereo con tecnologia VCM che produce un suono vintage.
TEMPO PHASER	✔	✔	Phaser con tempo-sincronizzato.
DYNAMIC PHASER	–	✔	Phase shifter controllato dinamicamente

Tremolo & Rotary

L'effetto tremolo modula ciclicamente il volume.
L'effetto Rotary Speaker simula la caratteristica di un altoparlante rotante.

Tipo di effetto	Ins	Descrizione
AUTO PAN	✔	Un effetto che sposta ciclicamente il suono da sinistra a destra e avanti/indietro.
TREMOLO	✔	Un effetto che modula ciclicamente il volume.
ROTARY SPEAKER	✔	Simulaziione di un altoparlante rotante.

Distortion

Può essere usato prevalentemente per la chitarra, perché oltre alla distorsione conferisce un carattere incisivo al suono.

Tipo di effetto	Ins	Mas	Descrizione
AMP SIMULATOR 1	✔	–	Simulazione di un guitar amp.
AMP SIMULATOR 2	✔	–	Simulazione di un guitar amp.
COMP DISTORTION	✔	–	Poiché nel primo stadio è incluso un Compressor, una distorsione uniforme viene prodotta a prescindere dai cambi di livello di input .
COMP DISTORTION DELAY	✔	✔	Compressor, Distortion e Delay sono collegati in serie.

Compressor

Compressor è un effetto usato comunemente per limitare e comprimere le dinamiche (softness/loudness) di un segnale audio. Per i segnali a dinamica molto variabile, come la voce umana e le parti di chitarra, “schiaccia” il range dinamico, rendendo in pratica più soft i suoni più forti. Usato assieme al gain per amplificare il livello generale, crea un suono potente, costantemente più alto. La Compressione può essere usata per incrementare il sustain per la chitarra elettrica, attenuare il volume di una voce o per far risaltare un drum kit o un pattern ritmico all’interno di un mix.

Tipo di effetto	Ins	Mas	Descrizione
VCM COMPRESSOR 376	✔	✔	Compressor con tecnologia VCM.
CLASSIC COMPRESSOR	✔	–	Tipo di compressore convenzionale.
MULTI BAND COMP	✔	✔	Tipo di compressore a tre bande.

Wah

Questo effetto modula ciclicamente la brillantezza del suono (cutoff frequency o frequenza di taglio di un filtro). Auto Wah modula il suono via LFO, Touch Wah modula il suono via volume (velocity di note on) e Pedal Wah modula il suono con il controllo del pedale.

Tipo di effetto	Ins	Descrizione
VCM AUTO WAH	✔	Modula il suono via LFO.
VCM TOUCH WAH	✔	Modula il suono via volume (velocity di note on).
VCM PEDAL WAH	✔	Modula il suono via controllo a pedale. Per i risultati migliori, assegnate il parametro Pedal Control di questo tipo di Effect al Foot Controller nel display Controller Set, quindi usate il Foot Controller per controllare questo effetto in tempo reale.

Lo-Fi

Questo effetto impoverisce volutamente e con parecchi metodi la qualità audio del segnale immesso, ad esempio abbassando la frequenza di campionamento.

Tipo di effetto	Ins	Mas	Descrizione
LO-FI	✔	✔	Degrada la qualità audio del segnale di input per avere un suono lo-fi.
NOISY	✔	–	Aggiunge noise (rumore) al suono corrente.
DIGITAL TURNTABLE	✔	–	Simula il noise di un giradischi analogico.

Tech

Questo effetto cambia radicalmente le caratteristiche sonore usando un filtro ed una modulazione.

Tipo di effetto	Ins	Mas	Descrizione
RING MODULATOR	✔	✔	Un effetto che modifica il pitch applicando la modulazione di ampiezza alla frequenza dell’input.
DYNAMIC RING MODULATOR	✔	–	Ring Modulator controllato dinamicamente
DYNAMIC FILTER	✔	✔	Filtro controllato dinamicamente
AUTO SYNTH	✔	–	Elabora il segnale di input trasformandolo in un suono di tipo synth.
ISOLATOR	✔	✔	Controlla il livello di una banda di frequenza specificata del segnale di input.
SLICE	✔	✔	“Spezzetta” l’AEG del suono della voce.
TECH MODULATION	✔	–	Aggiunge un senso esclusivo di modulazione simile alla modulazione ad anello (ring).

Vocoder

L’effetto Vocoder non appartiene ad alcuna categoria. Per usare quest’effetto, impostate il parametro INSERTION CONNECT nel display Effect Connect (pagina 109) su “ins L.”

Tipo di effetto	Ins	Descrizione
VOCODER	✔	Quest’effetto estrae le caratteristiche dal suono del microfono e le applica alla voce suonata dalla tastiera . Ciò crea un effetto di voce particolare ,“robotizzata ”, quando suonate la tastiera e contemporaneamente cantate o parlate nel microfono.

Misc

Questa categoria include gli altri tipi di effetto.

Tipo di effetto	Cho	Ins	Descrizione
VCM EQ 501	–	✔	EQ parametrico Vintage a 5-bande con la tecnologia VCM.
PITCH CHANGE	–	✔	Cambia il pitch del segnale di input.
EARLY REFLECTION	✔	✔	Quest’effetto isola solo i componenti “early reflection” (prime riflessioni)del riverbero .
HARMONIC ENHANCER	–	✔	Aggiunge nuovi armonici al segnale di input per far risaltare il suono.
TALKING MODULATOR	–	✔	Aggiunge un suono di vocale al segnale di input.
DAMPER RESONANCE	–	✔	Simula la risonanza prodotta quando viene premuto il pedale damper del piano.

VCM (Virtual Circuitry Modeling)

VCM è una tecnologia che sagoma in modo autentico i modelli per gli elementi in un circuito analogico (come resistori e condensatori). I tipi di effetto che utilizzano la tecnologia VCM producono il calore esclusivo dell’elaborazione vintage.

VCM Compressor 376

Quest’effetto emula le caratteristiche dei compressori analogici, usati come effetti standard negli studi di registrazione. Compatta e irrobustisce il suono ed è adatto per suoni di batteria e basso.

VCM Equalizer 501

Quest'effetto emula le caratteristiche degli equalizzatori analogici, usati negli anni ' 70 e ricrea un effetto flanger caldo e di alta qualità.

VCM Flanger

Questi effetti emulano le caratteristiche dei flanger analogici usati negli anni '70, per ricreare un flanger caldo e di alta qualità.

VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo

Quest'effetto emula le caratteristiche dei phaser analogici, usati negli anni '70 e ricrea un effetto phaser caldo e di alta qualità.

VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Questi effetti emulano le caratteristiche degli Wah analogici usati negli anni '70, per ricreare un wah-wah caldo e di alta qualità.

REV-X

REV-X è un algoritmo di riverbero sviluppato dalla Yamaha. Dà una qualità di suono ad alta densità e molto riverberante, con attenuazione, diffusione e profondità uniformi che concorrono ad enfatizzare il suono originale. Il MOTIF XS ha due tipi di effetti REV-X : REV-X Hall e REV-X Room.

Parametri Effect

Ciascuno degli Effect Type dispone di parametri che determinano il modo in cui l'effetto viene applicato al suono. Impostando tali parametri, da un singolo effetto è possibile ottenere una varietà di suoni. Per informazioni sui parametri di Effect, vedere sotto.

Impostazioni preset per i parametri di Effect

Le impostazioni preset per i parametri di ogni effetto sono forniti come template e possono essere selezionati nel display Effect Type. Per ottenere il suono dell'effetto desiderato, provate prima uno dei Preset che sia più vicino al suono che vi attendete, quindi – se necessario – cambiate i parametri.

Impostazioni preset selezionabili.



Parametri Effect

NOTE Alcuni dei parametri sottostanti possono apparire in effetti differenti ma con nomi diversi, ma in realtà hanno funzioni differenti secondo il tipo. Per questi parametri, qui vengono forniti due o tre tipi di spiegazioni.

Nome parametro	Descrizioni
AEG Phase	Sposta (Offset) la fase dell' AEG.
AM Depth	Determina la profondità della modulazione di ampiezza.
AM Inverse R	Determina la fase della modulazione d'ampiezza per il canale R.
AM Speed	Determina la velocità della modulazione di ampiezza.
AM Wave	Seleziona la forma d'onda per modulare l'ampiezza.
AMP Type	Seleziona il tipo di amplificatore da simulare.
Analog Feel	Aggiunge al suono le caratteristiche di un filtro analogico.
Attack	Determina il tempo che intercorre dal momento della pressione di un tasto a quello in cui si attiva il compressore.
Attack Offset	Determina il tempo che intercorre dal momento della pressione di un tasto a quello in cui si attiva il wah.
Attack Time	Determina il tempo di attacco nell'inviluppo.
Bit Assign	Determina come Word Length viene applicato al suono.
Bottom*1	Determina il valore minimo del filtro wah.
BPF1–10 Gain	Determina il guadagno di ogni output per BPF 1 – 10 dell'effetto Vocoder.
Click Density	Determina la frequenza alla quale il click suona.
Click Level	Determina il livello di click.
Color*2	Determina la modulazione fissa della fase.
Common Release	È un parametro di "Multi Band Comp." Determina il tempo che intercorre dal momento della pressione di un tasto a quello della fine dell'effetto.
Compress	Determina il minimo livello di input a cui viene applicato l'effetto "compressor".
Control Type	È un parametro di "Control Delay." Quando è impostato su "Normal," l'effetto delay viene sempre applicato al suono. Quando è impostato su "Scratch," l'effetto delay non viene applicato se entrambi i parametri Delay Time e Delay Time Offset sono su "0."
Damper Control	Quando l'interruttore FC3 half-damper compatibile è collegato al jack SUSTAIN, il parametro Damper Control è controllato da FC3 entro una gamma di 0 – 127, dando effetti di damper parziali, come quelli disponibili su un pianoforte a coda vero.
Decay	Controlla come decade il suono del riverbero.
Delay Level C	Determina il livello del suono ritardato per il canale centrale.
Delay Mix	Determina il livello del suono mixato con delay quando sono applicati più effetti.
Delay Offset	Determina il valore di offset della modulazione di delay.
Delay Time	Determina il delay del suono in valore di nota o tempo assoluto.
Delay Time C, L, R	Determina il delay time per ogni canale: center, left e right.
Delay Time L>R	Determina il tempo che intercorre dal momento in cui il suono viene immesso dal canale L a quello in cui viene emesso al canale R.
Delay Time Ofst R	Determina il delay time per il canale R come offset.
Delay Time R>L	Determina il tempo che intercorre dal momento in cui il suono viene immesso dal canale R a quello in cui viene emesso al canale L
Delay transition rate	Determina la velocità (rate) a cui il delay time viene cambiato dal valore corrente in quello nuovo specificato.
Density	Determina la densità delle riverberazioni o riflessioni.
Depth	Quando è selezionato "Space Simulator", questo parametro determina la profondità della stanza simulata.
	Quando è selezionato "VCM Flanger", questo parametro determina l'ampiezza della forma d'onda LFO che controlla il cambiamento ciclico della modulazione del delay.

Nome parametro	Descrizioni
Depth	Quando è selezionato un tipo di phaser, questo parametro determina l'ampiezza della forma d'onda LFO che controlla il cambiamento ciclico della modulazione della fase.
Detune	Determina l'entità del pitch a cui applicare il "detune" (lieve scordatura).
Device	Seleziona il dispositivo per cambiare la modalità di distorsione del suono.
Diffusion	Determina la diffusione dell'effetto selezionato.
Direction	Determina la direzione della modulazione controllata da envelope follower.
Divide Freq High	Determina l'alta frequenza per suddividere il suono in tre bande.
Divide Freq Low	Determina la bassa frequenza per suddividere il suono in tre bande.
Divide Min Level	Determina il livello minimo delle porzioni estratte via effetto slice.
Divide Type	Determina come il suono (forma d'onda) viene spezzettato dalla lunghezza della nota.
Drive	Quando viene selezionato uno degli effetti distortion, noisy e slice, questo parametro determina l'entità della distorsione.
	Se è selezionato uno degli effetti misc, questo parametro determina in che misura viene applicato l'enhancer.
Drive Horn	Determina la profondità della modulazione ottenuta dalla rotazione della tromba .
Drive Rotor	Determina la profondità della modulazione ottenuta dalla rotazione del rotore.
Dry Level	Determina il livello del suono "dry" (a cui l'effetto non viene applicato).
Dry LPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso applicato al suono "dry".
Dry Mix Level	Determina il livello del suono "dry" (a cui l'effetto non viene applicato).
Dry Send to Noise	Determina il livello del segnale "dry" inviato all'effetto noise.
Dry/Wet Balance	Determina il bilanciamento fra il suono dry e quello dell'effetto.
Dyna Level Offset	Determina il valore di offset aggiunto all'output dall'envelope follower.
Dyna Threshold Level	Determina il livello minimo a cui parte l'envelope follower.
Edge	Imposta la curva che determina come viene distorto il suono.
Emphasis	Determina il cambiamento delle caratteristiche nelle frequenze alte.
EQ Frequency	Determina la frequenza centrale di ogni banda dell'EQ.
EQ Gain	Determina il guadagno di livello della frequenza centrale dell' EQ per ogni banda.
EQ High Frequency	Determina la frequenza centrale della banda high EQ che è attenuata/amplificata.
EQ High Gain	Determina l'entità di amplificazione o attenuazione applicata alla banda high EQ.
EQ Low Frequency	Determina la frequenza centrale della banda low EQ che è attenuata/amplificata.
EQ Low Gain	Determina l'entità di amplificazione o attenuazione applicata alla banda low EQ.
EQ Mid Frequency	Determina la frequenza centrale della banda middle EQ che è attenuata/amplificata.
EQ Mid Gain	Determina l'entità di amplificazione o attenuazione applicata alla banda middle EQ.
EQ Mid Width	Determina la larghezza della banda middle EQ .
EQ Width	Determina la larghezza della banda EQ band.
ER/Rev Balance	Determina il bilanciamento dei livelli delle early reflection ed il suono del riverbero.
F/R Depth	Questo parametro di "Auto Pan" (disponibile quando la direzione PAN è su "L turn" ed "R turn") determina la profondità del pan F/R (front/rear).
FB Hi Damp Ofst R	Determina l'entità del decay (decadimento) nelle alte frequenze come offset per il canale R.
FB Level Ofst R	Determina il livello di feedback come offset per il canale R.
Feedback	Determina il livello del segnale del suono emesso dal blocco effetti e reimmesso al proprio input.
Feedback High Damp	Determina come decadono le alte frequenze del suono del feedback.
Feedback Level	Quando è selezionato uno degli effetti reverb ed early reflection, questo parametro determina il livello di feedback del delay iniziale.
	Quando è selezionato uno degli effetti delay, chorus, flanger, comp distortion delay, e TEC, questo parametro determina il livello di feedback emesso dal delay e reimmesso all'input.
	Quando è selezionato "Tempo Phaser" o "Dynamic Phaser",questo parametro determina il livello di feedback emesso dal phaser e reimmesso all'input.
Feedback Level 1, 2	Determina il livello di feedback del suono con delay in ciascuna serie: 1^a e 2^a.
Feedback Time	Determina il tempo di delay del feedback.
Feedback Time 1, 2, L, R	Determina il tempo di delay del feedback 1, 2, L ed R.
Filter Type	Se è selezionato "Lo-Fi", questo parametro stabilisce il tipo di caratteristiche tonali.
	Se è selezionato "Dynamic Filter", questo parametro stabilisce il tipo di filtro.
Fine 1, 2	Determina il pitch fine per ogni serie: 1^a e 2^a.
Formant Offset	Questo parametro del Vocoder aggiunge il valore di offset alla frequenza di cutoff per il BPF dell'input Inst.
Formant Shift	Questo parametro del Vocoder sposta la frequenza di cutoff per il BPF dell'input Inst.
Gate Switch	Quando è su "off," l'output dall'HPF e dal Noise Generator vien fatto passare attraverso il "gate". Se è su "on," l'output dall'HPF e dal Noise Generator vien fatto passare attraverso il "gate" solo se il segnale audio è immesso in Inst.
Gate Time	Determina il tempo di gate o gate time della porzione "sliced" (spezzettata).
Height	Determina l'altezza della stanza simulata.
Hi Resonance	Regola la risonanza delle alte frequenze.
High Attack	Determina il tempo intercorrente dal momento in cui una nota viene premuta a quello in cui alle alte frequenze viene applicato il compressore.
High Gain	Determina il guadagno di output per le alte frequenze.
High Level	Determina il livello delle alte frequenze.
High Mute	Commuta la condizione "mute" delle alte frequenze.
High Ratio	Quando è selezionato "REV-X Hall" o "REV-X Room", questo parametro determina il rapporto delle alte frequenze.
	Quando è selezionato "Multi Band Comp" questo parametro determina il rapporto delle alte frequenze del compressore.
High Threshold	Determina il livello di input minimo che l'effetto applica alle alte frequenze.
Horn Speed Fast	Determina la velocità della tromba quando l'interruttore slow/fast è su "fast."
Horn Speed SLow	Determina la velocità della tromba quando l'interruttore slow/fast è su "slow."
HPF Cutoff Freq	Determina la frequenza di Cutoff (taglio) per il filtro passa alto (HPF) applicato al suono del microfono.
HPF Output Level	Determina in che misura l'output dal filtro passa alto (HPF) viene miscelato all'output proveniente dal Vocoder.
Initial Delay	Determina il tempo che intercorre fra il suono diretto e originale e il manifestarsi delle riflessioni iniziali.
Initial Delay 1, 2	Determina il delay time fino a quando si manifestano le rilfessioni iniziali di prima o seconda serie.
Initial Delay Lch, Rch	Determina il tempo che intercorre fra il suono diretto e originale e il manifestarsi delle riflessioni iniziali (echi) che lo seguono per ognuno dei canali R ed L.
Input Level	Determina il livello di input del segnale al quale è applicato il compressore.
Input Mode	Seleziona la configurazione mono o stereo per il suono dell'input.
Input Select	Seleziona un canale di input.
Inst Input Level	Determina il livello del suono dello strumento a cui il Vocoder è applicato.
L/R Depth	Determina la profondità dell'effetto pan L/R.
L/R Diffusion	Determina la diffusione del suono.
Lag	Determina il tempo di giacenza o ritardo applicato ulteriormente al suono ritardado specificato con la durata di una nota.
LFO Depth	Se è selezionato uno degli effetti "SPX Chorus," "Symphonic," "Classic Flanger," e "Ring Modulator", questo parametro determina la profondità della modulazione.
	Se è selezionato "Tempo Phase", questo parametro determina la frequenza della modulazione della fase.
LFO Phase difference	Determina la differenza di fase L/R della forma d'onda modulata.
LFO Phase Reset	Determina come resettare la fase iniziale dell'LFO.
LFO Speed	Se è selezionato uno degli effetti chorus, flanger, tremolo e ring modulator, questo parametro determina la frequenza della modulazione.
	Se è selezionato "Tempo Phaser", questo parametro determina la velocità di modulazione attraverso un tipo di nota.
	Se è selezionato "Auto Pan", questo parametro determina la frequenza di Auto Pan.
LFO Wave	Con uno degli effetti flanger e "Ring Modulator" selezionato, questo parametro seleziona la forma d'onda per la modulazione.
	Quando è selezionato "Auto Pan", questo parametro determina la curva di panning.
	Quando è selezionato "VCM Auto Wah", questo parametro determina la forma d'onda: sine o square (sinusoidale o quadra).
Liveness	Determina le caratteristiche di decay delle Early Reflection.
Low Attack	Determina il tempo intercorrente dal momento in cui una nota è premuta a quello in cui il compressore viene applicato alle basse frequenze.
Low Gain	Determina il guadagno di output per le basse frequenze.
Low Level	Determina il livello di uscita o output per le basse frequenze.
Low Mute	Determina se la banda della bassa frequenza è off o on.
Low Ratio	Quando è selezionato "REV-X Hall" o "REV-X Room" , questo parametro determina il rapporto delle basse frequenze.
	Quando è selezionato "Multi Band Comp", questo parametro determina il rapporto del compressore per le basse frequenze.
Low Threshold	Determina il minimo livello di input con cui l'effetto è applicato alle basse frequenze.
LPF Resonance	Determina la risonanza del filtro passa-basso (LPF) per il suono dell'input.
Manual	Quando è selezionato "VCM Flanger", questo parametro determina il valore di offset della modulazione del delay.

Nome parametro	Descrizioni
Manual	Quando è selezionato "VCM Phaser mono" o "VCM Phaser stereo" questo parametro determina il valore di offset della modulazione della fase.
Meter	Cambia il misuratore di livello.
Mic Gate Threshold	Determina il livello di soglia del noise gate per il suono del microfono.
Mic Level	Determina il livello di input del suono del microfono.
Mic L-R Angle	Determina l'angolo L/R del microfono.
Mid Attack	Determina il tempo che intercorre dal momento della pressione di un tasto a quello in cui il compressore si attiva per le medie frequenze.
Mid Gain	Determina il guadagno di output per le medie frequenze.
Mid Level	Determina il livello di output per le medie frequenze.
Mid Mute	Commuta la condizione "mute" delle medie frequenze.
Mid Ratio	Determina il rapporto del compressore per le medie frequenze.
Mid Threshold	Determina il minimo livello di input con cui l'effetto è applicato alle medie frequenze.
Mix	Determina il volume del suono dell'effetto.
Mix Level	Determina il livello del suono dell'effetto mixato a quello senza effetto (dry).
Mod Depth	Determina la profondità della modulazione.
Mod Depth Ofst R	Determina la profondità della modulazione per il canale R come offset.
Mod Feedback	Determina il livello di feedback alla modulazione.
Mod Gain	Determina il guadagno della modulazione.
Mod LPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso (LPF) applicata al suono modulato.
Mod LPF Resonance	Determina la risonanza del filtro passa-basso (LPF) per il suono modulato.
Mod Mix Balance	Quando è selezionato "Noisy", questo parametro determina il livello mix dell'elemento modulato.
	Quando è selezionato "Tech Modulation", questo parametro determina il volume del suono modulato.
Mod Speed	Determina la velocità di modulazione.
Mod Wave Type	Seleziona il tipo di forma d'onda per la modulazione.
Mode	Determina il tipo di phaser o, più specificamente, il fattore per la formazione dell'effetto phaser.
Modulation Phase	Determina la differenza di fase L/R della forma d'onda modulata.
Move Speed	Determina il tempo occorrente per spostare il suono dalla condizione corrente al suono specificato mediante il parametro Vowel.
Noise Input Level	Determina il livello di noise (rumore) che deve essere immesso.
Noise Level	Determina il livello di noise (rumore).
Noise LPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di Cutoff (taglio) per il filtro passa-basso (LPF) applicato al noise (rumore).
Noise LPF Q	Determina la risonanza del filtro passsa-basso (LPF) applicato al rumore (noise).
Noise Mod Depth	Determina la profondità della modulazione del rumore (noise).
Noise Mod Speed	Determina la velocità della modulazione del rumore (noise).
Noise Tone	Determina le caratteristiche del rumore.
On/Off Switch	Inserisce o disinserisce l'isolatore.
OSC Frequency Coarse	Determina la frequenza alla quale l'onda sinusoidale modula l'ampiezza della forma d'onda immessa.
OSC Frequency Fine	Determina in maniera fine la frequenza con cui l'onda sinusoidale modula l'ampiezza della forma d'onda immessa.
Output	Determina il livello del segnale di output dal blocco degli effetti.
Output Gain	Determina il guadagno del segnale di output dal blocco degli effetti.
Output Level	Determina il livello dell'uscita del segnale dal blocco degli effetti.
Output Level 1, 2	Determina il livello del segnale emesso rispettivamente dal blocco 1 e 2.
Over Drive	Determina l'entità ed il carattere dell'effetto distortion.
Pan 1, 2	Determina il pan per la serie 1 e per la serie 2.
Pan AEG Min Level	Questo parametro dell'effetto Slice determina il livello minimo dell'AEG applicato al suono con pan.
Pan AEG Type	Questo parametro dell'effetto Slice determina il tipo dell'AEG applicato al suono con pan.
Pan Depth	Determina la profondità dell'effetto pan.
Pan Direction	Determina in che direzione si muove il suono nell'immagine stereo del suono.
Pan Type	Determina il tipo di pan.
Pedal Control	Se è selezionato "VCM PEDAL WAH", questo parametro determina la frequenza di taglio del filtro wah. Per i migliori risultati, assegnate questo parametro al Foot Controller nel display Controller Set, quindi usate il Foot Controller per controllare questo parametro.
Pedal Response	Determina come risponde il suono al cambiamento del controllo damper.
Phase Shift Offset	Determina il valore di offset della modulazione della fase.
Pitch 1, 2	Determina il pitch in semitoni per le serie 1 e 2.
PM Depth	Determina la profondità della modulazione del pitch.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio (Cutoff) del filtro passa-alto (HPF) prima della modulazione.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio (Cutoff) del filtro passa-basso (LPF) prima della modulazione.
Pre-LPF Resonance	Determina la risonanza del filtro passa-basso (LPF) per il suono dell'input.

Nome parametro	Descrizioni
Presence	Questo parametro dell'effetto guitar amp controlla le alte frequenze.
Ratio	Determina il rapporto (ratio) del compressore.
Release	Determina il tempo intercorrente fra il rilascio di un tasto e la fine dell'effetto compressor.
Release Curve	Determina la curva di "release" dell'envelope follower.
Release Time	Determina il tempo di release di envelope follower.
Resonance	Determina la risonanza del filtro.
Resonance Offset	Determina la risonanza come offset.
Reverb Delay	Determina il tempo di delay dalle early reflection alle riverberazioni.
Reverb Time	Determina il tempo di riverbero.
Room Size	Determina la dimensione della stanza in cui suona lo strumento.
Rotor Speed Fast	Determina la velocità del rotore quando l'interruttore slow/fast è su "fast."
Rotor Speed Slow	Determina la velocità del rotore quando l'interruttore slow/fast è su "slow."
Rotor/Horn Balance	Determina il bilanciamento di volume fra la tromba ed il rotore.
Sampling Freq. Control	Controlla la frequenza di campionamento.
Sensitivity	Se è selezionato uno degli effetti "Dynamic Flanger," "Dynamic Phaser," e TEC,questo parametro determina la sensibilità della modulazione applicata al cambiamento di input.
	Se è selezionato uno degli effetti VCM Touch Wah, questo parametro determina la sensibilità del cambiamento del filtro wah applicato al cambio di input.
SLow-Fast Time of H	Determina il tempo occorrente per cambiare la velocità di rotazione della tromba dal valore corrente (slow o fast) all'altro (fast o slow) quando si cambia la velocità di rotazione.
SLow-Fast Time of R	Determina il tempo occorrente per cambiare la velocità di rotazione del rotore dal valore corrente (slow o fast) all'altro (fast o slow) quando si cambia la velocità di rotazione.
Space Type	Seleziona il tipo di simulazione dello spazio.
Speaker Type	Seleziona il tipo di simulazione dell'altoparlante.
Speed	Se è selezionato uno degli effetti "VCM Flanger", questo parametro determina la frequenza della forma d'onda LFO che controlla il cambiamento ciclico della modulazione del delay.
	Se è selezionato uno qualsiasi degli effetti phaser, questo parametro determina la frequenza della forma d'onda LFO che controlla il cambiamento ciclico della modulazione della fase.
	Se è selezionato "VCM Auto Wah", questo parametro detrmina la velocità dell'LFO.
Speed Control	Cambia la velocità di rotazione.
Spread	Determina la diffusione del suono.
Stage	Determina il numero di step di "phase shifter".
Threshold	Determina il livello di input minimo al quale viene applicato l'effetto.
Top*3	Determina il massimo valore del filtro wah.
Type	Se è selezionato "VCM Flanger", questo parametro determina il tipo di flanger.
	Se è selezionato uno qualsiasi degli effetti wah, questo parametro determina il tipo di Auto Wah.
	Se è selezionato "Early Reflection", questo parametro determina il tipo di suono delle riflessioni.
Vocoder Attack	Determina il tempo di attack del suono del Vocoder.
Vocoder Release	Determina il tempo di release del suono del Vocoder.
Vowel	Seleziona un tipo di vocale.
Wall Vary	Determina le condizioni delle pareti della stanza simulata. Impostazioni più alte producono riflessioni più diffuse.
Width	Determina la larghezza della stanza simulata.
Word Length	Determina il grado di "rugosità" del suono.

*1 Il parametro Bottom è disponibile solo quando il valore è inferiore a quello del parametro Top.

*2 Il parametro Color potrebbe non essere operativo secondo alcuni valori dei parametri Mode e Stage.

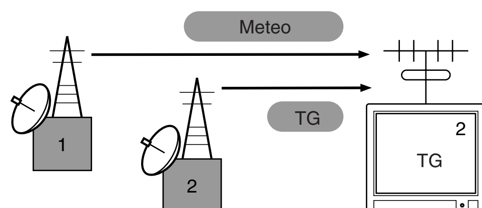
*3 Il parametro Top è disponibile solo quando il valore è superiore a quello del parametro Bottom .

Interfaccia MIDI

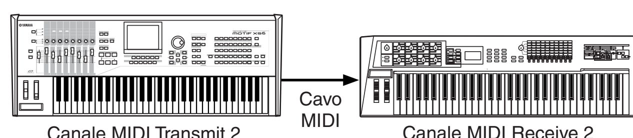
MIDI (Musical Instrument Digital Interface) è uno standard che consente agli strumenti musicali elettronici di comunicare reciprocamente, inviando e ricevendo dati compatibili relativi a Note, Control Change, Program Change e vari altri tipi di dati MIDI o messaggi.
Questo sintetizzatore può controllare altri dispositivi MIDI trasmettendo dati relativi alle note e vari tipi di dati relativi ai controller. Esso può anche essere controllato da messaggi MIDI in arrivo che determinano automaticamente il modo operativo del generatore di suono, selezionano i canali MIDI, le voci e gli effetti, cambiano i valori dei parametri e naturalmente suonano le voci specificate per le varie Parti.

Canali MIDI

I dati di performance MIDI vengono assegnati ad uno dei sedici canali MIDI. Utilizzando questi canali, 1 - 16, i dati di performance per sedici parti strumentali differenti possono essere inviati simultaneamente attraverso un unico cavo MIDI.
Immaginate i canali MIDI come canali TV. Ogni stazione TV trasmette i programmi della propria rete su un canale specifico.
Il vostro apparecchio TV riceve molti programmi differenti simultaneamente da parecchie stazioni TV e voi selezionate il canale appropriato per guardare il propgramma che desiderate.



MIDI funziona con lo stesso principio.
Lo strumento trasmittente invia i dati MIDI su un canale MIDI specifico (MIDI Transmit Channel) attraverso un unico cavo MIDI allo strumento ricevente. Se il canale MIDI dello strumento ricevente (MIDI Receive Channel) corrisponde al Transmit Channel, lo strumento ricevente suonerà secondo i dati inviati dallo strumento di trasmissione.
Per le informazioni su come impostare il canale di trasmissione MIDI e il canale di ricezione MIDI, vedere pagina 267.



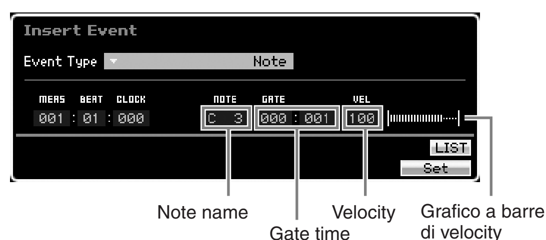
Messaggi MIDI trasmessi/ riconosciuti da questo synth

I messaggi trasmessi/riconosciuti da questo synth sono riportati nel formato dei dati MIDI e nel prospetto di implementazione MIDI della pubblicazione separata "Data List". Il blocco del generatore di suono del MOTIF XS (indicato come "synth. part" nel Data List) e del blocco del sequencer (indicato come "seq. part" nel Data List) gestiscono messaggi MIDI differenti. Quelli che il blocco del sequencer può ricevere, possono essere registrati nelle tracce di Song/ Pattern. D'altra parte, i messaggi MIDI che il generatore di suono può ricevere possono influire sul suono del MOTIF XS.

Eventi MIDI gestiti dal MOTIF XS

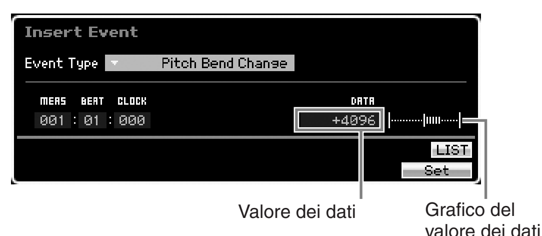
Qui ci occupiamo degli eventi MIDI, del formato dei dati con cui i messaggi MIDI generati dalla vostra esecuzione sulla tastiera vengono registrati su una traccia di Song/Pattern. Questi eventi descritti sotto possono essere editati o inseriti nei display dei modi Song Edit/Pattern Edit.

Note



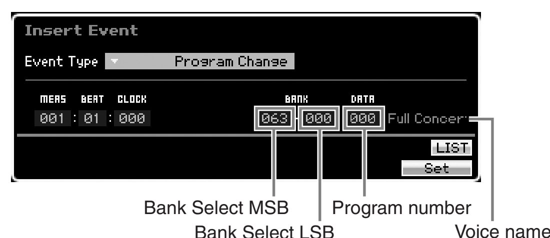
Sono eventi che definiscono le note, e costituiscono la porzione più grande di tutti i dati di performance. Il nome della nota (C -2 – G8) definisce il pitch. Il gate time specifica la durata delle note in beat e clock. Velocity (1 – 127) indica la dinamica o forza usata per suonare la nota. La barra a destra indica la rappresentazione grafica del valore.

Pitch Bend



Gli eventi di Pitch Bend sono generati dall'azione della rotella pitch bend e definiscono i cambiamenti di intonazione continui. Il valore (-8192 – +0000 – +8191) è una rappresentazione numerica della rotella del pitch bend. La barra a destra indica la rappresentazione grafica del valore.

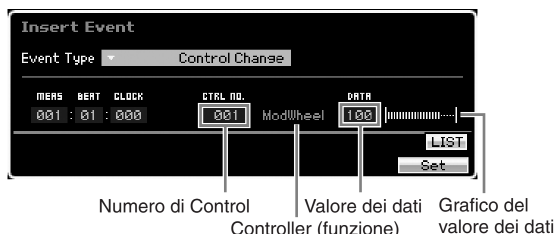
Program Change (PC)



Gli eventi di Program Change selezionano le voci. I parametri Bank Select MSB e LSB in pratica sono inclusi nella categoria Control Change, sotto, ma poiché nel MOTIF XS questi tre eventi sono usati per selezionare le voci, sono raggruppati e descritti qui. Bank Select MSB e

LSB selezionano Voice Bank. Il numero di programma seleziona una voce dalla categoria Voice e dal bank specificati da MSB e LSB. Per l'elenco delle voci, vedere il Data List separato. Quando specificate numericamente un program change, nel range 0 – 127, specificate il numero inferiore di un'unità a quello del programma elencato nella Voice List. Per esempio, per specificare il programma numero 128, in realtà dovete immettere il program change 127.

Control Change (CC)



Numero di Control Controller (funzione) — Valore dei dati — Grafico del valore dei dati

Gli eventi di Control Change controllano la voce ed i parametri degli effetti. Essi sono generati quando viene azionato un controller come la rotella di modulazione o un controllo a pedale. Il numero di Control (000 – 127) specifica il controller (funzione), come volume o pan. Il valore (000 – 127) specifica la "posizione" del controller assegnata al numero di controllo selezionato. La barra a destra indica la rappresentazione grafica del valore.

Sotto riportiamo alcuni dei numeri di controllo e dei controller più importanti.

NOTE Se nella colonna del Controller (Function) appare "---", il numero di Control può essere gestito dal blocco del sequencer e non dal blocco di generazione suono.

Modulation Wheel (Control Number 001)
Dati MIDI prodotti quando si aziona la rotella di modulazione. Non viene applicata modulazione se il valore è "0," mentre "127" produce la massima modulazione.

Portamento Time (Control Number 005)
Questo messaggio MIDI controlla l'effetto portamento. A "0" non viene prodotto alcun portamento, mentre "127" produce il valore massimo. Portamento viene prodotto solo se Portamento (Control Number 065) è ON.

Data Entry MSB (Control Number 006)
Data Entry LSB (Control Number 038)
Questi parametri specificano il valore degli eventi RPN MSB, RPN LSB (pagina 78), NRPN MSB ed NRPN LSB. Il valore è rappresentato da due numeri di dati di control change — MSB ed LSB.

Volume (Control Number 007)
Imposta il volume per le singole Parti. Se il valore è "0" non viene prodotto alcun suono mentre "127" produce il valore massimo.

Pan (Control Number 010)
Imposta la posizione pan per ogni Part. Il suono è posizionato completamente a sinistra nell'immagine stereo del suono se il valore è "0" e completamente a destra se è "127." I valori visualizzati sono -64 – +63.

Expression (Control Number 011)
Imposta l'espressione per ogni Part. Se il valore è "0" non viene prodotto alcun suono mentre "127" produce il volume massimo. Questo parametro produce variazioni di volume durante il playback.

Sustain (Hold 1) (Control Number 064)
Questo messaggio MIDI rappresenta le operazioni ON/OFF del pedale sustain. Le note suonate con il pedale premuto verranno sostenute. Se il valore è "0" – "63" il sustain è escluso o OFF, e se i dati sono "64" – "127" il sustain è inserito (ON).

Portamento (Control Number 065)
Questo messaggio MIDI inserisce e disinserisce il portamento (ON o OFF). Se il valore è "0" – "63" il portamento è escluso o OFF, e se i dati sono "64" – "127" il portamento è inserito (ON). La lunghezza (grado) dell'effetto portamento è controllato da Portamento Time (Control Number 005).

Sostenuto Pedal (Control Number 066)
Questo messaggio MIDI rappresenta le operazioni ON/OFF del pedale sostenuto. Se il valore è "0" – "63" il sostenuto è escluso o OFF, e se i dati sono "64" – "127" il sostenuto è inserito (ON).

Harmonic Content (Control Change 071)
Regola la risonanza del filtro assegnata ad ogni voce. La risonanza è regolata usando il range di dati 0 – 127 come un valore offset entro un range del display di -64 – +63 che vengono aggiunti ai dati di Voce.

Release Time (Control Change 072)
Regola il tempo di rilascio o release time di Voice AEG. il release time viene regolato usando il range di dati 0 – 127 come un valore offset entro un range del display di -64 – +63 che vengono aggiunti ai dati di Voce.

Attack Time (Control Change 073)
Regola il tempo di attacco o attack time di Voice AEG. L'attack time viene regolato usando il range di dati 0 – 127 come un valore offset entro un range del display di -64 – +63 che vengono aggiunnti ai dati di Voce.

Brightness (Control Change 074)
Regola la frequenza di taglio o cutoff frequency del filtro assegnata ad una voce. Il taglio viene regolato usando il range di dati 0 – 127 come un valore offset entro un range del display di -64 – +63 che vengono aggiunti ai dati di Voce.

Decay Time (Control Change 075)
Regola il tempo di decadimento o decay time di Voice AEG. Il decay time viene regolato usando il range di dati 0 – 127 come un valore offset entro un range del display di -64 – +63 che vengono aggiunnti ai dati di Voce.

Effect Send Level 1 (Reverb Effect) (Control Number 091)
Specifica il livello di mandata dell'effetto riverbero.

Effect Send Level 3 (Chorus Effect) (Control Number 093)
Specifica il livello di mandata dell'effetto delay/chorus.

Effect Send Level 4 (Variation Effect) (Control Number 094)
Specifica il livello di mandata dell'effetto variation.

NOTE Questo evento MIDI non può essere gestito dal blocco del generatore di suono, sebbene possa essere registrato su una traccia Song/Pattern.

Data Increment (Control Number 096)
Data Decrement (Control Number 097)
Questi messaggi MIDI incrementano o decrementano con valore unitario il valore della sensibilità del pitch bend, delle impostazioni fine tune, o coarse tune fatte usando RPN (pagina 78).

NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB) (Control Number 099)
NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB) (Control Number 098)
Usati principalmente come valori di offset per le impostazioni di vibrato, filter, EG ed altre. Viene usato il dial Data Entry per impostare il valore del parametro dopo averlo specificato usando NRPN MSB e LSB. Una volta specificato un NRPN, il messaggio che segue l'immisione dati (data entry) ricevuto sullo stesso canale viene elaborato come il valore di quel

NRPN. Prevengono errori operativi trasmettendo un messaggio RPN Null (7FH, 7FH) dopo aver usato questi messaggi per eseguire un'operazione di controllo. Fate riferimento all' "NRPN" per le informazioni sul parametro (pagina 78).

NOTE Questo evento MIDI non può essere gestito dal blocco del generatore di suono, sebbene possa essere registrato su una traccia Song/Pattern.

RPN MSB (Registered Parameter Number MSB) (Control Number 101)
RPN LSB (Registered Parameter Number LSB) (Control Number 100)

Usati principalmente come valori di offset per le impostazioni di pitch bend sensitivity, tuning ed altre. Viene usato il dial Data Entry (pagina 77) per impostare il valore del parametro dopo averlo specificato usando RPN MSB e RPN LSB. Una volta specificato un RPN, il messaggio che segue l'immisione dati (data entry) ricevuto sullo stesso canale viene elaborato come il valore di quel RPN. Prevengono errori operativi trasmettendo un messaggio Null (7FH, 7FH) dopo aver usato questi messaggi per eseguire un'operazione di controllo. Fate riferimento all' "RPN" per le informazioni sul parametro (pagina 78).

All Sound Off (Control Number 120)

Esclude tutte le note attive che stanno suonando per tutte le Parti.

Reset All Controllers (Control Number 121)

Riporta tutti i controller ai loro valori iniziali. Sono influenzati i parametri seguenti: Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuto, Soft Pedal, Portamento Control, RPN*, NRPN* (*Gli RPN ed NRPN sono specificati senza numero, e non viene cambiato alcun dato interno). Questi dati non vengono influenzati: Program Change, Bank Select MSB e LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3, e 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.

Omni Mode Off (Control Number 124)

Esegue la stessa operazione come quando viene ricevuto il messaggio All Notes Off. Il canale di ricezione è posto su 1.

Omni Mode On (Control Number 125)

Esegue la stessa operazione come quando viene ricevuto il messaggio All Notes Off. Solo il canale di ricezione è posto su Omni On.

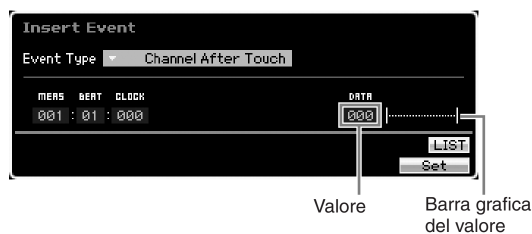
Mono (Control Number 126)

Esegue la stessa operazione come quando viene ricevuto il messaggio All Sound Off . Se il parametro del 3° byte (che determina il numero di mono) è 0 – 16, le Parti corrispondenti a quei canali vengono impostate su mono.

Poly (Control Number 127)

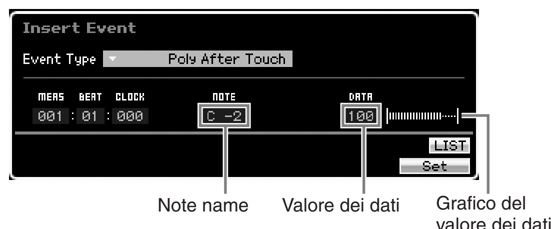
Esegue la stessa operazione come quando viene ricevuto il messaggio All Sound Off e le Parti corrispondenti a quei canali vengono disposte su poly.

Channel Aftertouch (CAT)



Questo evento viene generato quando ad un tasto viene applicata pressione dopo che la nota è stata suonata. I dati (000 – 127) rappresentano l'entità della pressione applicata al tasto. La barra a destra è una rappresentazione grafica del valore.

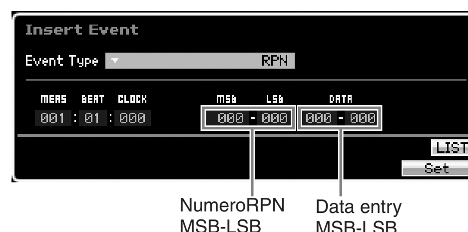
Polyphonic Aftertouch (PAT)



Questo evento viene generato quando ad un tasto viene applicata pressione dopo che la nota è stata suonata. A differenza dell'evento di Channel Aftertouch, tuttavia, per ogni tasto sono previsti dati individuali. Note Name (C -2 – G8) specifica il tasto. I dati (000 – 127) rappresentano l'entità della pressione applicata al tasto. La barra a destra è una rappresentazione grafica del valore.

NOTE Polyphonic Aftertouch non può essere gestito dal blocco del generatore di suono, sebbene questo evento possa essere registrato su una traccia Song/Pattern

Registered Parameter Number (RPN)

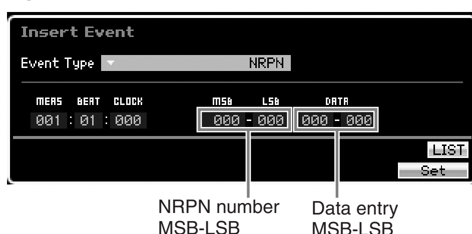


Cambia i valori dei parametri per la Parte di ogni generatore di suono. Normalmente vengono inviati tre tipi di dati di controllo: RPN MSB (101), RPN LSB (100) e Data Entry MSB (6). Nel MOTIF XS. il Data Entry LSB (38) viene aggiunto a questo ed il gruppo degli eventi di control change risultante viene trattato come uno solo. Una volta specificato l'RPN, il seguente messaggio di data entry ricevuto sullo stesso canale viene trattato come il valore di quell'RPN. Previene errori operativi trasmettendo un messaggio RPN Null (7FH, 7FH) dopo aver usato questi messaggi per eseguire un controllo operativo. Il blocco del generatore di suono del MOTIF XS consente il controllo dei quattro parametri seguenti:

Elenco Parametri RPN

Numero RPN		Nome Parametro	Data Entry (Range)		Valore iniziale	Funzione
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Pitch Bend Sensitivity	000 – 024	—	024	Specifica la quantità di pitch bend prodotta in risposta ai dati pitch bend, in incrementi di semitoni.
000	001	Fine Tune	-64 – +63	—	+00	Regola l'accordatura con incrementi centesimali.
000	002	Coarse Tune	-24 – +24	—	+00	Regola l'accordatura con incrementi di semitono.
127	127	Null	—	—	—	Svuota le impostazioni di RPN ed NRPN in modo che nessuna impostazione del generatore di suono venga cambiata quando vengono ricevuti successivi messaggi di Data Entry .

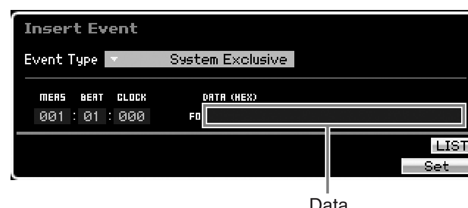
Non-Registered Parameter Number (NRPN)



Cambia i valori dei parametri per la Parte di ogni generatore di suono. Non esiste compatibilità fra produttori differenti. Molti parametri specifici di ciascun generatore possono essere controllati per produrre cambi tonali. Normalmente vengono inviati tre tipi di dati di controllo: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) e Data Entry MSB (6). Nel MOTIF XS, questo gruppo di eventi di control change viene gestito come uno solo. Una volta specificato NRPN, il seguente messaggio di data entry ricevuto sullo stesso canale viene trattatato come il valore di quell'NRPN. Previene errori operativi trasmettendo un messaggio RPN Null (7FH, 7FH) dopo aver usato questi messaggi per eseguire un controllo operativo. Per la frequenza di taglio del filtro, la risonanza ed altri parametri di control change indipendenti, è normale usare i parametri indipendenti di control change anziché l'NRPN.

NOTE Questo evento MIDI non può essere gestito dal blocco del generatore di suono, sebbene possa essere registrato su una traccia Song/Pattern

System Exclusive



Cambia via MIDI le impostazioni del generatore di suono interno come quelle relative alla Voice e agli effetti, remote switch control, cambio del modo operativo del generatore ed altre. Il 2° byte è un numero di identificazione del produttore (ID), e non vi è compatibilità di dati fra i costruttori. Questo tipo di evento è usato per controllare specifiche funzioni del MOTIF XS. Per effettuare lo “scrolling” dei dati, se la loro dimensione è superiore a 17 byte può essere usato il cursore.

Memoria interna

Usando il MOTIF XS, creerete vari tipi di dati compresi Voice, Performance, Song e Pattern. Qui vi viene spiegato come mantenere i vari tipi di dati ed usare i dispositivi/suppoirti di memoria atti alla loro conservazione.

Internal Memory

Qui di seguito troverete la spiegazione dei fondamentali termini relativi alla memoria.

Flash ROM

ROM (Read Only Memory) è la memoria specificamente studiata per la lettura dei dati, ed in quanto tale non può essere usata per la sovrascrittura. A differenza delle ROM convenzionali, la Flash ROM può essere sovrascritta — permettendovi di immagazzinare su di essa i vostri dati originali. Il contenuto delle Flash ROM viene conservato anche dopo lo spegnimento dello strumento.

DRAM

RAM (Random Access Memory) è la memoria specificamente studiata per la scrittura e la lettura dei dati. Vi sono due tipi differenti di RAM, secondo le condizioni per immagazzinare i dati: SRAM (Static RAM) e DRAM (Dynamic RAM). Il MOTIF XS ha solo DRAM. I dati creati, immagazzinati su DRAM, vanno perduti allo spegnimento. Per questo motivo, prima di spegnere lo strumento, dovreste sempre trasferire su un computer collegato in rete o su un dispositivo di memorizzazione permanente USBi dati residenti in DRAM.

NOTE Fra i dati residenti in DRAM, solo quelli di Waveform sono salvabili su dispositivo USB o su computer collegato al MOTIF XS.

DIMM

I moduli DIMM vanno installati per usare la funzione Sampling (campionamento) o per caricare i dati audio (file Waveform/WAV/file AIFF) nello strumento. Come accade per le DRAM sopra descritte, i dati creati vanno perduti con lo spegnimento dello strumento. Per questo motivo, prima di spegnerlo, dovreste sempre trasferire su un computer collegato in rete o su un dispositivo di memorizzazione permanente USB i dati residenti in DIMM.

Edit Buffer ed User Memory

Edit buffer è la memoria tampone o di transito, usata per conservare i dati editati dei seguenti tipi: Voice, Performance, Master, Song Mixing e Pattern Mixing. I dati editati in questa posizione vengono poi trasferiti nella User Memory.
Se selezionate Voice, Performance, Master, Song o Pattern differenti, l'intero contenuto dell'edit buffer viene riscritto per accogliere i dati di Voice/Performance/Master/Song Mixing/Pattern Mixing della selezione più recente. Accertatevi di memorizzare dati importanti prima di passare ad una nuova selezione di Voice ecc.

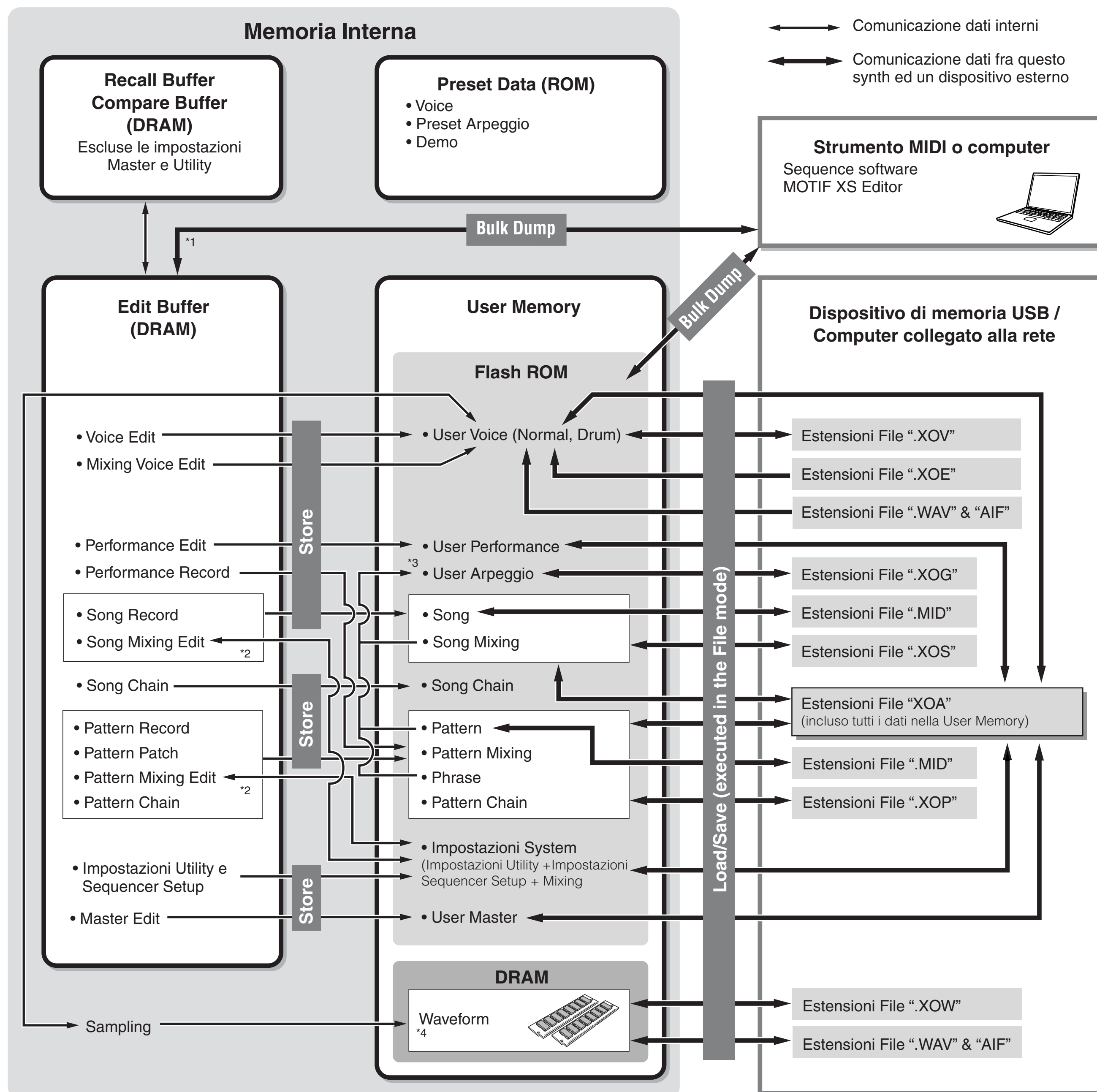
Edit Buffer e Recall Buffer

Se avete selezionato Voice/Performance/Song/Pattern nuovi senza aver memorizzato quanto stavate editando, potete richiamare il vostro editing originale, poiché il contenuto dell'edit buffer resta in una memory di backup.

NOTE Ricordate che l'operazione “recall buffer” non è disponibile nel modo Master Edit.

Struttura della memoria

Questo diagramma mostra nei dettagli la relazione tra le funzioni del MOTIF XS e la memoria interna e i dispositivi esterni come il dispositivo di memorizzazione USB e il computer.



*1 Possono essere trasmessi come Bulk data solo i dati in corso di editing. Notate che le Mixing Voice non possono essere trasmesse come Bulk data.

*2 Le impostazioni Mixing possono essere memorizzate/richiamate come una "template" (maschera) nei modi Song Mixing Job /Pattern Mixing Job.

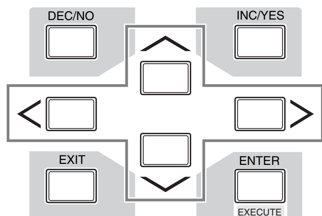
*3 Potete convertire i dati della sequenza MIDI registrati nei modi Song Record /Pattern Record in dati di Arpeggio. La conversione è eseguibile con le seguenti operazioni: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Mettere Track su Arpeggio o [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Mettere Track su Arpeggio

*4 Per creare una Waveform mediante campionamento o importazione di un file audio, è necessario installare moduli DIMM opzionali.

Operazioni base

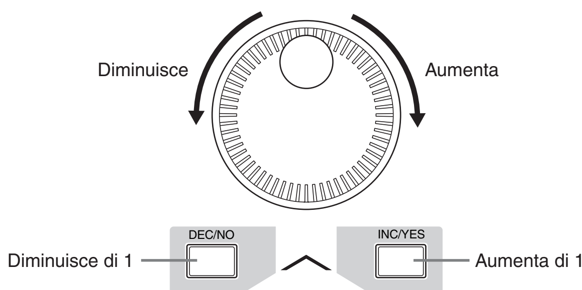
Spostamento del cursore

Con questi quattro pulsanti potete “navigare” sul display, spostando il cursore sui vari item e parametri selezionabili sullo schermo. Una volta selezionato, l’item relativo si evidenzia (il cursore appare come un blocchetto scuro con i caratteri in negativo). Potete cambiare il valore dell’item (parametro) sul quale il cursore è posizionato utilizzando il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].



Cambiare (editare) i valori del parametro

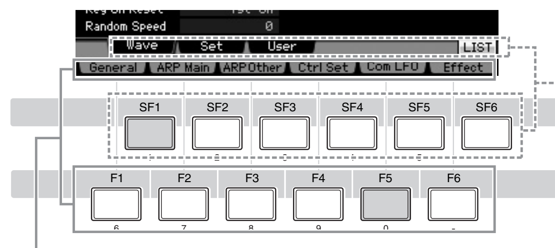
Ruotando il dial dei dati verso a destra (in senso orario) il valore si incrementa, mentre ruotandolo verso sinistra (in senso antiorario) il valore diminuisce. Per i parametri che dispongono di escursioni del valore molto ampie, potete incrementare il valore di 10 in 10 tenendo premuto il pulsante [INC/YES] e premendo simultaneamente il pulsante [DEC/NO]. Per la diminuzione per decine, fate esattamente l’opposto; tenete premuto il pulsante [DEC/NO] e premete simultaneamente il pulsante [INC/YES].



Funzioni e sub-funzioni

Ciascuno dei modi descritti sopra contiene vari display o videate, con varie funzioni e parametri. Per navigare fra questi display e selezionare la funzione desiderata, usate i pulsanti [F1] – [F6] e [SF1] – [SF5]. Dopo aver selezionato un modo operativo, sopra ai pulsanti nella parte inferiore del display (come mostrato in figura) appaiono direttamente i display o i menù disponibili. Secondo il modo selezionato, sono disponibili fino a sei funzioni, richiamabili con i pulsanti [F1] – [F6]. Ricordate che le funzioni disponibili differiscono in base al modo selezionato. Secondo il modo selezionato, sono disponibili fino a cinque funzioni, richiamabili con i pulsanti (sub-funzioni) [SF1] – [SF5] ([SF6] è usato principalmente per richiamare i display INFO e LIST). Ricordate che le funzioni disponibili differiscono in base al modo selezionato. (Alcuni display potrebbero non avere sub-funzioni per questi pulsanti.)

L’esempio visualizzato sotto viene richiamato premendo il pulsante [F5] seguito dal pulsante [SF1].

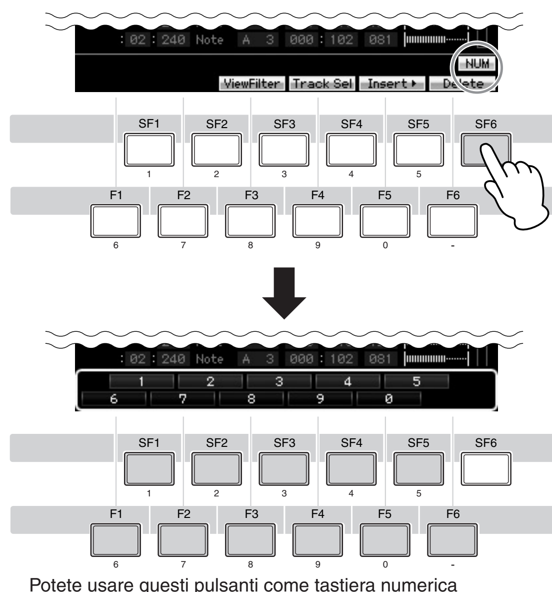


Funzioni selezionabili con il pulsante corrispondente ([F1] – [F6]).

Funzioni selezionabili con il pulsante corrispondente ([SF1] – [SF6]).

Immissione diretta di un numero

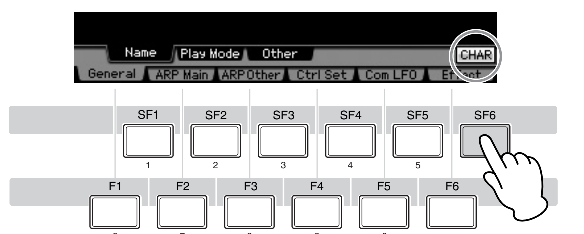
Per i parametri che dispongono di ampie escursioni di valori (ad esempio come i punti di start ed end di un campione), potete anche immettere il valore direttamente, utilizzando come tastiera numerica i pulsanti sotto al display LCD. Quando il cursore è posizionato su un tale parametro, nell’angolo inferiore destro del display LCD appare l’icona [NUM]. Se in questa condizione viene premuto il pulsante [SF6] NUM, ogni cifra (1 – 9, 0) è assegnata ai pulsanti [SF1] - [SF5] e [F1] - [F6] come mostrato sotto, permettendovi di inserire un numero usando direttamente questi pulsanti. Secondo il parametro selezionato, può essere immesso un valore negativo. Quando è selezionato un parametro del genere e volete inserire un valore negativo, premete il pulsante [F6] (a cui è assegnato “-”) quindi usate i pulsanti [SF1] – [SF5] ed [F1] – [F5]. Completata l’immissione del numero, premete il pulsante [ENTER] per rendere operativa l’immissione.



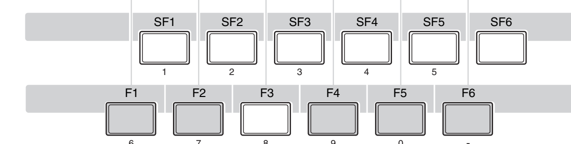
Potete usare questi pulsanti come tastiera numerica

Assegnazione nomi (immissione caratteri)

Potete dare liberamente un nome ai dati creati come Voice, Performance, Song, Pattern e ai file salvati su un dispositivo di memorizzazione USB.
Quando il cursore è posizionato sul parametro per l'assegnazione del nome, appare l'icona CHAR nell'angolo inferiore destro del display. Premendo a questo punto il pulsante [SF6], appare la finestra Input Character che vedete in figura. Nell'area Edit, potete spostare il cursore per determinare la posizione in cui il carattere va immesso con i pulsanti [F1] ed [F2]. Nell'elenco dei caratteri o Character List, potete spostare il cursore per determinare il carattere da immettere usando i pulsanti Cursore, [INC/YES], [DEC/NO] ed il dial dei dati. Selezionato il carattere, premete il pulsante [F4] per la sua effettiva immissione nella posizione specificata nell'area Edit. Per eliminare il carattere nella posizione del cursore, premete il pulsante [F5] Delete. Per l'eliminazione di tutti i caratteri, premete il pulsante [F6] All Clear. Completata l'immissione dei caratteri, premete il pulsante [ENTER] per convalidare l'immissione del nome appena editato.



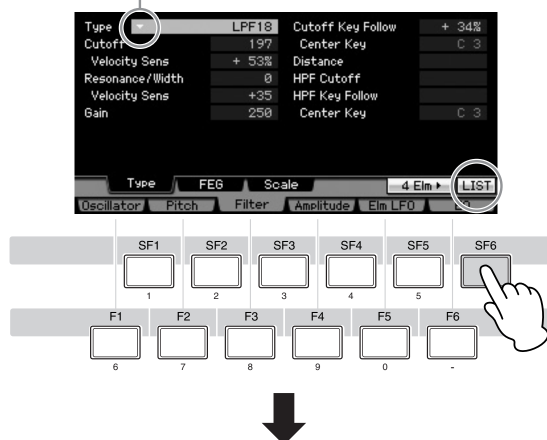




Richiamare l'elenco (List)

Secondo i parametri, con il pulsante [SF6] LISTpotete richiamare un comodo elenco a comparsa, dal quale selezionare l'item o l'impostazione del parametro desiderato. Quando il cursore è posizionato su tale parametro (indicato da una freccia orientata verso il basso) appare l'icona LIST nell'angolo inferiore destro del display. In questa condizione, premete il pulsante [SF6] per richiamare l'elenco. Per selezionare l'item o l'impostazione desiderata, usate i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] ed il dial dei dati. Dopo la selezione, premete il pulsante [ENTER] per fissare la selezione e chiudere l'elenco (List).

Indica che potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST.

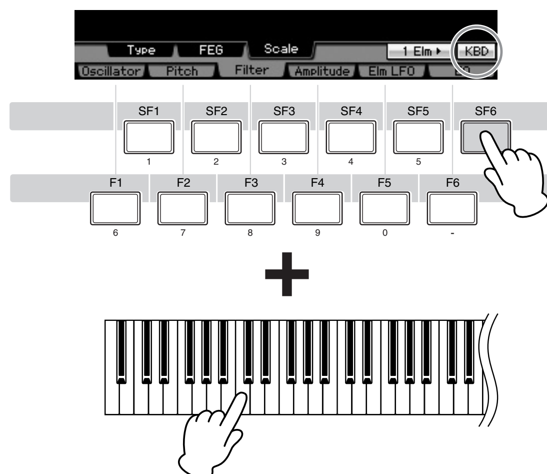




Appare l'elenco. Selezionatene uno da quest'elenco.

Impostazioni Note (Key) e Velocity

Parecchi parametri prevedono l'impostazione di un range di tasti o di velocity da applicare ad una funzione — ad esempio, per stabilire lo split o divisione della tastiera — specificando i valori di determinate note. Potete usare i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dei dati per impostare questi parametri oppure potete immettere direttamente i valori via tastiera premendo i tasti appropriati.
Quando il cursore è posizionato su uno di questi parametri, appare l'icona KBD nell'angolo inferiore destro del display. Potete impostare la nota o la velocity direttamente via tastiera, tenendo premuto [SF6] e quindi il tasto (nota) che desiderate.



Connessioni

NOTE Per le connessioni esterne descritte qui di seguito, occorrono anche altoparlanti o cuffie per ascoltare il suono. Vedere “Start Guide” a pagina 19.

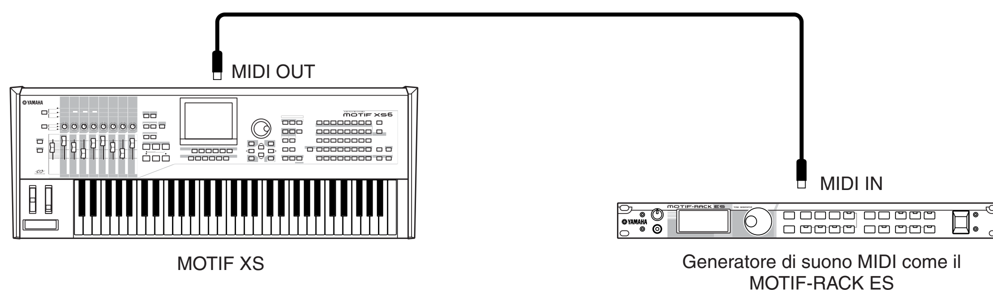
Collegamento con strumenti MIDI esterni

Con un cavo MIDI standard (disponibile separatamente), potete collegare un dispositivo MIDI esterno e controllarlo dal MOTIF XS. Analogamente, potete usare un dispositivo MIDI esterno (come una tastiera o un sequencer) per controllare i suoni del MOTIF XS. Nelle figure sottostanti sono riportati parecchi esempi di collegamento MIDI; usate quello più vicino alla vostra configurazione.

NOTE Per la trasmissione/ricezione dei dati MIDI è possibile usare una di queste interfacce: i connettori MIDI, il connettore mLAN (disponibile solo per il MOTIF XS8 ed il MOTIF XS 6/7 quando è stata installata una mLAN16E2) o il connettore USB. Tuttavia, esse non possono essere usate contemporaneamente. Selezionate quale connettore deve essere usato per il trasferimento dei dati MIDI, utilizzando la seguente operazione del modo Utility.

Controllo di un generatore esterno o sintetizzatore dal MOTIF XS

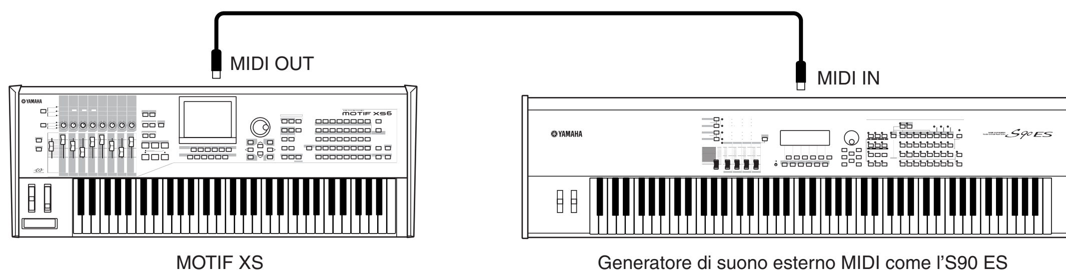
Questo connettore vi permette di suonare un generatore MIDI esterno (synth, modulo di generazione suono ecc.) usando il MOTIF XS o effettuando il playback di Song/Pattern del MOTIF XS. Usate questa connesione se volete suonare l’altro strumento con il MOTIF XS.



Accertatevi che il MIDI Transmit Channel del MOTIF XS corrisponda al MIDI Receive Channel del generatore MIDI esterno. Il MIDI Transmit Channel nel modo Voice e Performance può essere impostato nel display MIDI (pagina 267) del modo Utility. I Transmit Channel di ogni traccia possono essere stabiliti nel display Song Track (pagina 184) del modo Song Play. I Transmit Channel di ogni traccia possono essere impostati nel display Pattern Track (pagina 211) del modo Pattern Play.

Controllo mediante una tastiera MIDI esterna

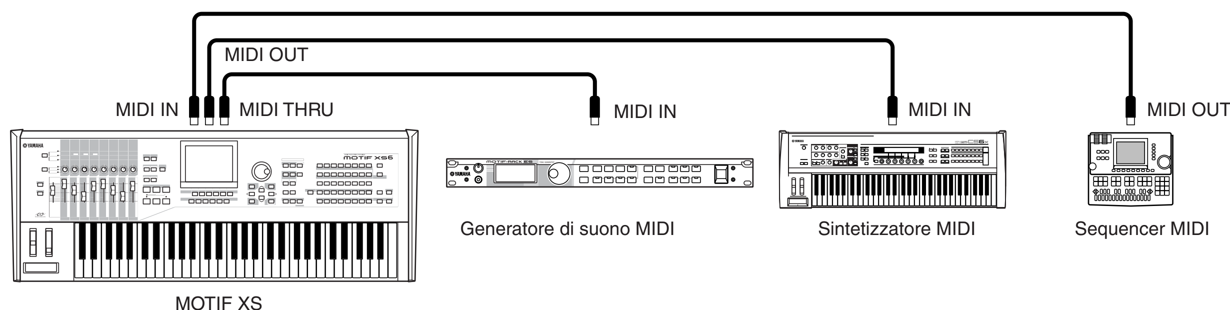
Usate una tastiera esterna o un sintetizzatore (come l’ S90 ES) per selezionare e suonare a distanza le voci del MOTIF XS.



Accertatevi che il MIDI Transmit Channel dello strumento MIDI esterno corrisponda al MIDI Receive Channel del MOTIF XS. Per i dettagli sull’impostazione del MIDI Transmit Channel dello strumento esterno, fate riferimento al manuale di istruzioni dello strumento MIDI. Il MIDI Receive Channel del modo Voice e Performance può essere impostato nel display MIDI (pagina 267) del modo Utility. I MIDI Receive Channel nel modo Song e Pattern sono impostabili nel display Voice (pagina 235) del modo Mixing Part Edit.

Controllare un altro strumento MIDI via MIDI THRU

I dati di playback di un sequencer MIDI vengono usati per eseguire i suoni di un altro strumento MIDI (collegato alla porta MIDI THRU) nonché del MOTIF XS. Il connettore o porta MIDI THRU semplicemente ritrasmette qualsiasi dato MIDI ricevuto attraverso la porta MIDI IN allo strumento collegato.



In questo caso, accertatevi che il MOTIF XS sia impostato sul modo Song o Pattern. Se lo strumento è impostato sul modo Voice o Performance in cui i messaggi MIDI multicanale non sono riconosciuti, i dati del sequencer esterno (contenente dati multicanale) non verranno rieseguiti correttamente sul MOTIF XS. Inoltre, è probabile che dobbiate apportare alcune regolazioni per la sincronizzazione MIDI (vedere sotto).
Analogamente, accertatevi di impostare il generatore di suono MIDI (collegato alla porta MIDI THRU) sul modo multitimbrico. Inoltre, dovrete impostare la sincronizzazione MIDI relativamente ai parametri del MOTIF XS per poter usare il clock esterno, dal display MIDI (pagina 267) del modo Utility.

Collegamento con un MTR (Multi-track Recorder)

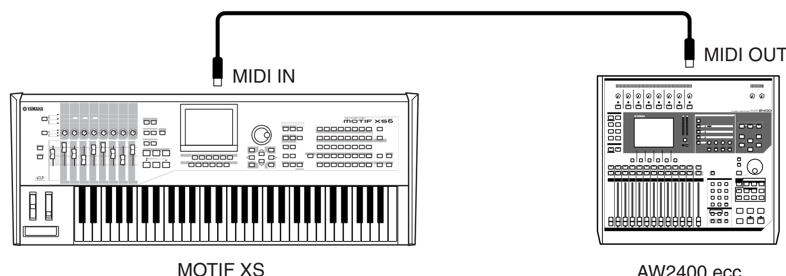
Poiché questo sintetizzatore può ricevere l'MTC (MIDI Time Code) e può trasmettere l'MMC (MIDI Machine Control), potete produrre musica sincronizzando con un multitraccia compatibile MTC o MMC. Potete usare due tipi di controllo MTR (sotto illustrati) impostando MIDI Sync su MTC nel display MIDI (pagina 267) del modo Utility.

NOTE MTC e MMC sono disponibili solo nel modo Song.

Sincronizzazione del MOTIF XS con il segnale MTC da un MTR esterno

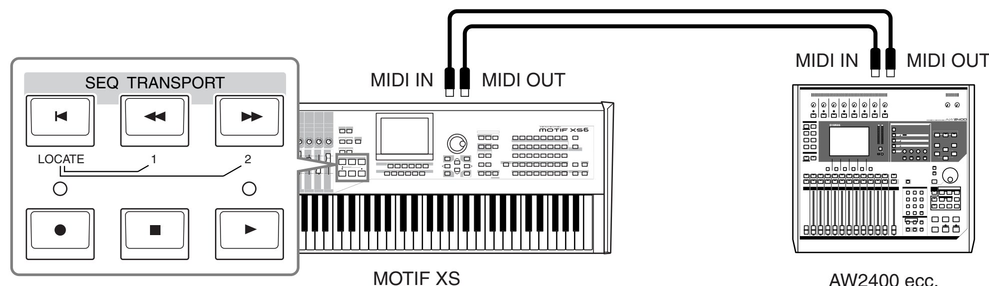
Dopo aver ricevuto il segnale MTC trasmesso dall'MTR facendo partire il playback dell'MTR, la song del MOTIF XS ha inizio nel momento in cui viene ricevuto il tempo Start Offset dell'MTC impostato dal display MIDI (pagina 267) del modo Utility.

NOTE MTC (MIDI Time Code) permette la sincronizzazione simultanea di più dispositivi audio attraverso cavi MIDI standard. Comprende i dati corrispondenti in ore, minuti, secondi e frame. Il MOTIF XS non trasmette l'MTC. Come MTC master è necessario uno strumento come l'AW2400 Yamaha.



Controllo di un MTR mediante l'MMC trasmesso dal MOTIF XS

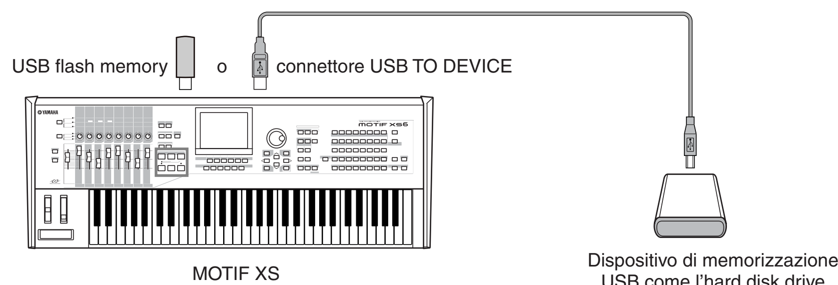
Potete controllare l'avvio/arresto e l'avanzamento veloce/riavvolgimento dell'MTR compatibile MMC mediante i pulsanti SEQ TRANSPORT sul pannello frontale di questo sintetizzatore, emettendo messaggi MMC via MIDI.



NOTE MMC (MIDI Machine Control) consente il controllo remoto di registratori multitraccia, sequencer MIDI ecc. Ad esempio, un registratore multitraccia MMC compatibile risponderà automaticamente alle operazioni di start, stop, fast forward e rewind eseguite sul sequencer di controllo mantenendo così allineati i playback del sequencer e del registratore multitraccia.

Impiego dei dispositivi di memorizzazione USB

Potete collegare un dispositivo di memorizzazione USB come flash memory o hard disk nel connettore o porta USB TO DEVICE sul pannello posteriore ed eseguire operazioni save/load dei file (inclusi i dati creati sul MOTIF XS) in entrambe le direzioni. Con i dispositivi di memorizzazione USB, bisogna rispettare le importanti precauzioni sotto elencate.



Dispositivi USB compatibili

Collegate solo un dispositivo USB (come hard disk, CD-ROM, flash disk o altri drive) al connettore USB TO DEVICE Non possono essere usati altri dispositivi come la tastiera di un computer o un mouse. Potete usare entrambi i tipi: quello alimentato dall'host device o quello autoalimentato (a batteria o ad alimentazione esterna). Il MOTIF XS potrebbe non supportare tutti i dispositivi di memorizzazione USB disponibili in commercio. La Yamaha non può garantire il funzionamento con dispositivi USB da voi acquistati. Prima di procedere al loro acquisto, vi raccomandiamo di consultare un negoziante Yamaha o un distributore Yamaha autorizzato (vedere l'elenco alla fine del Manuale di Istruzioni), oppure visitate il seguente sito web:
http://www.yamahasynth.com/

NOTE Sebbene i drive CD-R/W possano essere usati per caricare i dati nello strumento, non possono essere usati per salvare i dati.. Tuttavia, potete trasferire i dati su un computer e salvarli su CD usando il drive CD-R/W del computer.

Formattare un supporto di memorizzazione USB

Se al connettore USB TO DEVICE viene collegato un dispositivo USB non formattato o contenente un supporto non formattato, appare l'indicazione "unknown device (usb***)" nell'elenco dei dispositivi nella finestra [F3] Format del modo File. In tal caso, bisogna che eseguiate l'operazione Format nel display Format (pagina 277).

NOTE I tre asterischi (***) nell'indicazione dell'esempio sopra riportato denotano i numeri della serie sequenziale dei dispositivi collegati che devono essere formattati. Se per un dispositivo sono previste più partizioni, a destra del numero seriale va indicato il numero della partizione.

Precauzioni quando si usa il connettore USB TO DEVICE

⚠ *ATTENZIONE*

- Non accendete/spegnete mai i dispositivi USB e non inserite/staccate il cavo USB se il dispositivo USB collegato è del tipo autoalimentato. Incaso contrario, rischiate di mandare in blocco il sintetizzatore.
- Mentre lo strumento sta avendo accesso ai dati (ad esempio nelle operazioni Save, Load e Delete nel modo File), NON staccate il cavo USB, NON togliete il supporto dal dispositivo e NON spegnete nessuno dei due dispositivi interconnessi. Rischiereste di rovinare i dati e di perderli su entrambi i dispositivi.

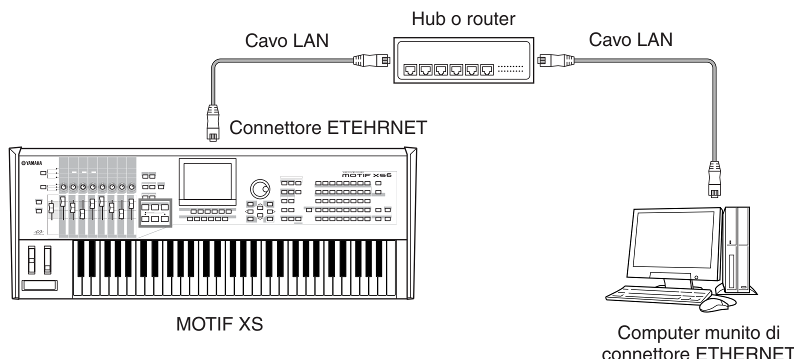
Protezione dati (write-protect)

Per prevenire la cancellazione accidentale di dati importanti applicate la protezione da scrittura (write-protect) prevista con ogni dispositivo o supporto di memorizzazione.

Connessione in rete

Connessione LAN

Il MOTIF XS può essere collegato ad una rete LAN via cavo ETHERNET. Se il MOTIF XS è collegato ad una rete LAN, il modo File vi permette di salvare il file creato sul MOTIF XS direttamente sul drive del computer collegato alla stessa rete. Collegate il MOTIF XS al router o all'hub con un cavo LAN. Collegate un computer al router o all'hub con un cavo LAN o con una connessione "wireless" (senza fili).



NOTE Usate un cavo LAN .

NOTE Se il vostro computer non dispone di un connettore ETHERNET, installate un adattatore LAN disponibile in commercio nello slot PCI o PC Card del vostro computer.

NOTE Se avete un router a banda larga per collegare il computer ad Internet, utilizate un connettore ETHERNET libero sul router per collegare il MOTIF XS. Dovete ricordare tuttavia che questo non permette di collegare il MOTIF XS ad Internet, ma solo ad altri computer e drive costituenti la rete.

Impostazioni Network (della rete)

Completata la connessione LAN, dovete impostare i parametri relativi alla rete per rendere attiva la connessione. Una volta collegato il MOTIF XS alla rete, i file possono essere salvati e caricati fra il MOTIF XS ed il computer collegato alla stessa rete. Richiamate il display Network (pagina 260) nel modo Utility.

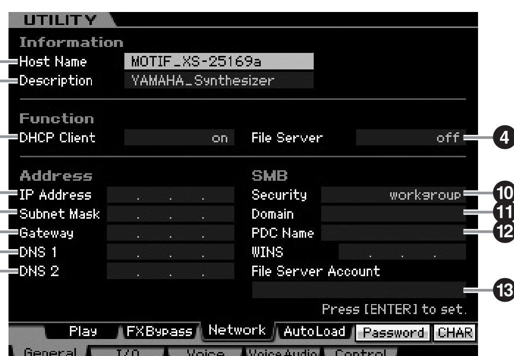
Condivisione file o File Sharing per accedere ad un computer dal MOTIF XS

Seguite queste istruzioni per accedere ad un computer dal MOTIF XS via rete LAN.

1 Richiamate il display Network (pagina 260) del modo Utility.

Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo omonimo, quindi premete il pulsante [F1] ed [SF3] per richiamare il display Network.

2 Impostate i parametri relativi alla rete.



Qui vengono spiegate le impostazioni minime richieste (parametri ❸ e ❿). Per i dettagli sugli altri parametri, vedere pagina 260.

❸ DHCP Client

Impostatelo su "on," se la rete sta usando il dispositivo con la funzione DHCP server come un router a banda larga. Se è su on, non è necessaria l'impostazione dei

parametri ❺ – ❾. Impostatelo su “off,” se la vostra rete non sta usando il dispositivo con la funzione DHCP server.

⓾ Security

Impostatelo su “workgroup,” se l’amministratore della rete non specifica altrimenti.

Qui i parametri ❶ e ❷ non sono necessari.
I parametri ❺ – ❾ devono essere impostati se la vostra rete non usa un dispositivo con la funzione DHCP server. Per i dettagli, vedere pagina 260. Per le istruzioni sul settaggio di questi parametri, consultate il vostro amministratore di rete o il provider.
Per le in formazioni sugli altri parametri, vedere le spiegazioni sul display Network (pagina 260) nel modo Utility.

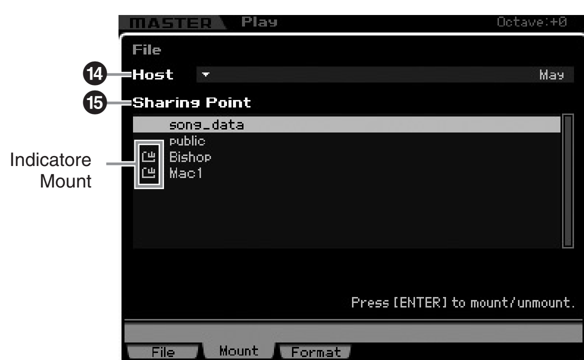
3 Premete il pulsante [ENTER] per rendere operative le impostazioni sul MOTIF XS.

4 Impostate la directory condivisa sul vostro computer.

Sul computer, impostate la cartella alla quale volete accedere dal MOTIF XS via rete. Per i dettagli, consultate il manuale del computer.

5 Confermate se il MOTIF XS ed il computer sono collegati correttamente in rete.

Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo omonimo, quindi premete il pulsante [F2] per richiamare il display Mount (pagina 277). Se il MOTIF XS ed il computer sono collegati correttamente, nella colonna HOST appare il nome del computer. Se il nome del computer non appare, premete il pulsante [SF5] Char per immetterlo direttamente nella colonna Host (⓮). Se la connessione fra MOTIF XS e computer è corretta, verrà riconosciuto il nome da voi inserito.



NOTE Confermate il nome del computer sul sistema operativo del computer. Per i dettagli, consultate il manuale del computer.

6 Nel modo File del MOTIF XS, accedete al computer via rete in modo che appaia sul display la directory condivisa.

Richiamate il display Mount del modo File. Quando impostate HOST (❶) su un nome di computer che contiene la directory condivisa, appare sul display “Press [ENTER] to access”. Quindi, premete il pulsante [ENTER] in modo che il display vi chieda di immettere la password, come mostrato in figura. Qui, inserite l’User Account del vostro computer nella casella User Name, digitate la password del computer nella casella Password, quindi premete [ENTER] affinché si stabilisca il colloquio fra MOTIF XS e computer. Le directory condivise del computer selezionato sono elencate nella casella Sharing Point (❷).



NOTE Una volta stabilito l’accesso fra il MOTIF XS ed il computer, vengono automaticamente elencate sul display le directory condivise , semplicemente selezionando un computer nella colonna Host. Tuttavia, se spegnete, alla riaccensione successiva si rendono necessarie le operazioni per stabilire l’accesso (immissione di User Account e Password).

NOTE Per i dettagli circa la modalità di conferma di User Account e Password del vostro computer, consultate il manuale del computer.

NOTE Se sul vostro computer non è stata predisposta la password, non è necessario immetterla. L’accesso può essere stabilito anche se non inserite una password.

7 Montate le directory desiderate.

Nella casella Sharing Point (❷), potete montare la directory condivisa portando il cursore su quella desiderata, quindi confermando con il pulsante [ENTER]. L’indicatore “mount” appare sul lato sinistro del nome della directory montata.

Seguendo le istruzioni sopra menzionate, potete accedere ad un computer dal MOTIF XS via rete LAN. Per i dettagli, vedere pagina 86.

Condivisione file (Sharing) per accedere al MOTIF XS da un computer

Seguite le istruzioni riportate per accedere al MOTIF XS (in realtà ad un dispositivo di memorizzazione USB connesso con il MOTIF XS) da un computer via rete LAN.Richiamate il display Network (pagina 260) nel modo Utility.

NOTE Ricordate che la Flash memory interna del MOTIF XS non è accessibile da computer via rete LAN. È possibile accedere da computer via rete LAN solo ai dati salvati su un dispositivo USB collegato al MOTIF XS. Per condividere i file fra il MOTIF XS e un computer, salvate i dati immagazzinati nella Flash memory interna trasferendoli su un dispositivo USB esterno.

1 Richiamate il display Network (pagina 260) quindi impostate il File Server Account (⓭).

Se l’account non è stato stabilito, al MOTIF XS si può accedere usando l’account chiamato “nobody.”

2 Impostate la password.

Premete il pulsante [SF5] Password per richiamare la finestra della password. Per le istruzioni sull’impostazione, vedere pagina 262.

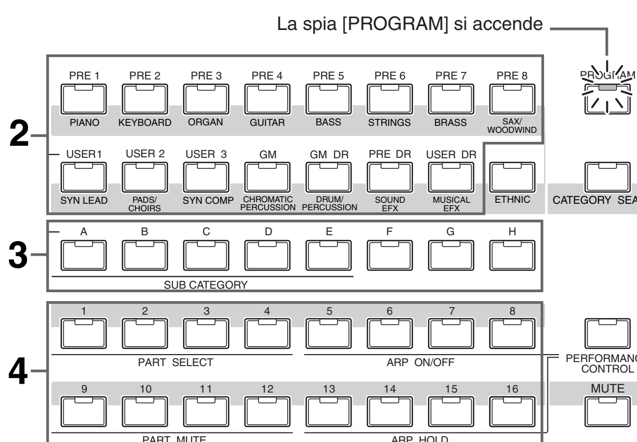
3 Impostate il parametro File Server (❹) su “on.”

Suonare la tastiera nel modo Voice Play

Il modo Voice Play è quello usato per selezionare, eseguire ed editare una voce. Il modo Voice Play è il 'portale' principale del modo Voice, ed è qui che selezionate e suonate una voce. Alcune delle impostazioni Voice possono anche essere editate in questo modo operativo. Per richiamare il display Voice Play ed entrare nel modo Voice, basta premere il pulsante [VOICE].

Selezionare una Voice

Questo sintetizzatore ha 128 voci in ciascuno dei 15 Bank: Preset 1 – 8, User 1 – 3, GM, Preset Drum, User Drum e GM Drum. Il Bank è formato da otto Group (da A a H), ognuno con 16 voci. Per selezionare la voce desiderata, selezionate Bank, Group e numero.



1 Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice Play.

La spia [PROGRAM] si accende, per indicare che potete selezionare la voce desiderata specificando Bank/Group/Number.

2 Selezionate un Voice Bank.

Premete uno dei pulsanti Bank sottoelencati per selezionare un Bank. La selezione del Bank richiama la finestra Voice Select.

Pulsanti	Bank
Pulsanti [PRE 1] – [PRE 8]	Preset Bank 1 – 8
Pulsanti [USER 1] – [USER 3]	User Bank 1 – 3
Pulsante [GM]	GM Bank
Pulsante [GM DR]	GM Drum Bank
Pulsante [PRE DR]	Preset Drum Bank
Pulsante [USER DR]	User Drum Bank

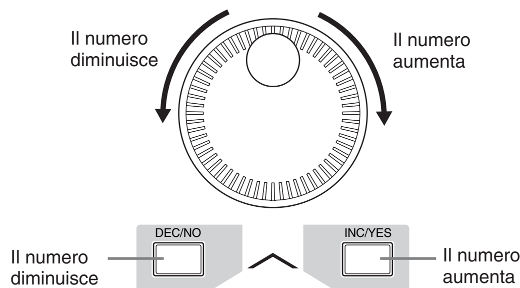
3 Selezionate un Group.

Premete uno dei pulsanti da [A] ad [H] per selezionare un gruppo (Group). Se, allo step precedente, avete selezionato un Drum Bank, premete uno dei pulsanti da [A] a [D] per selezionare un Group. Sul display appare un elenco di nomi per 16 voci contenute nel Group selezionato. Notate che il GM Drum Bank ha una sola Drum Voice, per indicare che non potete selezionare un Group.

4 Selezionate una Voice.

Premete uno dei pulsanti da [1] a [16] per selezionare una voce. Quindi, con gli step 2 – 4, potete richiamare la voce desiderata.

NOTE Selezionando la voce all'interno dello stesso Bank o Group, non è necessario ripeterne la selezione. Con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o con il dial dei dati potete selezionare il numero della voce. Questa operazione vi permette di richiamare le voci nei Groups e nei Bank successivi o precedenti.



Selezionare una Voice con la funzione Category Search

Il MOTIF XS possiede la funzione Category Search che dà accesso immediato al suono che cercate, a prescindere dalla sua collocazione nei Bank. Per le istruzioni sull'uso della funzione Category Search, vedere "Start Guide" a pagina 23.

Raggruppare le voci più usate — Favorite Category

Category Search dà anche la possibilità di inserire in una comoda categoria, denominata Favorite Category, le voci usate più spesso e quelle che preferite, per facilitarne la selezione. Questo è uno dei mezzi più utili che il MOTIF XS vi offre per la selezione rapida delle voci che vi occorrono, senza doverle cercare dall'enorme quantità disponibile.

Registrare le proprie voci preferite in Favorite Category

1 Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice Play.

2 Richiamate la finestra Category Search.

Premete il pulsante [CATEGORY SEARCH] in modo che si accenda la spia e che appaia la finestra Category Search.

3 Selezionate la vostra voce favorita.

Trovate la voce desiderata, seguendo le istruzioni a pagina 23.

4 Registrate la voce in Favorite Category.

Premete il pulsante [F5] per registrare la voce ed inserite Favorite Switch. Nella casella a sinistra del nome della voce appare il segno di spunta, per indicare che la voce è stata inclusa in Favorite Category. (Ripremendo [F5] si toglie il segno di spunta, cancellando la voce da Favorite Category.) Per cancellare da Favorite Category tutte le voci registrate prima — utile per creare da zero una Favorite Category —premete il pulsante [F6].



Selezionare una voce da Favorite Category

1 Richiamate la finestra Favorite Select.

Dalla finestra Category Search, premete il pulsante [F4] per richiamare la finestra Favorite Select.
La finestra Favorite Select mostra tutte le voci registrate in Favorite Category.



2 Selezionate una Voice.

Selezionate la voce desiderata usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial per spostare il cursore in avanti o all'indietro nell'elenco delle voci (Voice List).

NOTE L'ordine delle voci presenti in Favorite Category non può essere cambiato. Se volete creare un ordine personalizzato di voci per una rapida selezione durante la vostra esecuzione, immagazzinate le voci in uno degli User bank.

Uso di manopole (KN) e controlli a cursore (CS) o slider

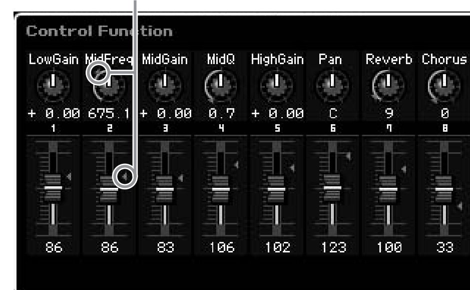
Una delle più potenti caratteristiche di performance del MOTIF XS è l'ampio set di controlli in tempo reale — specialmente le manopole o Knobs e i controlli a cursore o Control Sliders. Questi vi consentono di regolare vari parametri della voce corrente, come effect depth, attack/release, caratteristiche, tono e altre. Questi controlli "real-time" servono a cambiare il suono durante l'esecuzione o per editare rapidamente e personalizzare la voce. Ad ogni manopola possono essere assegnate tre funzioni, selezionate sequenzialmente con il pulsante [SELECTED PART CONTROL]. Ad ogni pressione del pulsante, la spia si accende alternativamente in ordine discendente, TONE1 → TONE2 → ARP FX. Per i dettagli, vedere pagina 26 della Start Guide.

NOTE Se nella parte superiore destra del display appare l'indicatore [E] (Edit), la voce corrente può essere memorizzata (pagina 97) come una nuova User Voice.

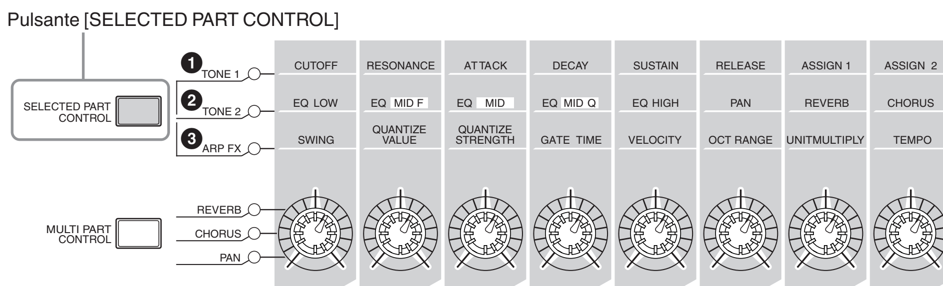
NOTE Tenendo premuto il pulsante [SELECTED PART CONTROL] per alcuni secondi la spia si alterna da quello corrente a TONE 1.

NOTE Un punto rosso della manopola o dello slider (cursore) grafico indica il valore corrente sul quale è impostata la manopola (Knob) o lo Slider. Spostare la manopola o lo slider non produce alcun effetto finché non si raggiunge questo punto. Una volta spostata la manopola o lo slider dopo questo punto, quest'ultimo sparisce e spostando la manopola o lo slider viene influenzato il suono.

NOTE Potete confermare le funzioni assegnate alle otto manopole dal display Voice Play, richiamato con il pulsante [F1]. Quando appare un display diverso da quello di Voice, potete confermare le funzioni della manopola premendo il pulsante [SELECTED PART CONTROL], che richiama la finestra Control Function.



Funzioni delle manopole (Knob)



❶ Se è accesa la spia TONE 1:		Spostando le manopole 1 e 2 si cambiano i parametri del Filter sul display EG/EQ. Spostando le manopole 3 – 6 si cambiano i parametri Amplitude EG.
Knob 1	CUTOFF	Aumenta o abbassa la Cutoff Frequency del filtro (pag. 94) per regolare la brillantezza del suono.
Knob 2	RESONANCE	Aumenta o attenua la risonanza (pag. 94) per enfatizzare il livello del segnale nell'area intorno alla frequenza di taglio del filtro. Enfatizzando gli armonici in quest'area, si può produrre un particolare suono "incisivo", rendendo il suono più brillante e duro.
Knob 3	ATTACK	Incrementa o decrementa l' Attack Time dell'EG (pag. 94) della voce corrente. Più piccolo è il valore, più veloce è l'attacco.
Knob 4	DECAY	Incrementa o decrementa il Decay Time dell'EG (pag. 94) della voce corrente per determinare quanto velocemente il volume scende dal livello massimo di attacco al livello del sustain. Più piccolo è il valore, più rapido è il decadimento.
Knob 5	SUSTAIN	Incrementa o decrementa il Sustain Level dell' EG (pag. 94) a cui il volume continua mentre viene tenuto premuto un tasto, dopo l'attacco iniziale e il decay. Ruotate la manopola in senso antiorario per rendere il suono più incisivo dopo il decadimento (decay).
Knob 6	RELEASE	Incrementa o decrementa il Release Time dell'EG (pag. 94) del suono per determinare quanto velocemente il volume scende dal livello di sustain a zero quando il tasto viene rilasciato. Più piccolo è il valore, più rapido è il release.
Knob 7	ASSIGN 1	A queste manopole possono essere assegnate varie funzioni. Potete confermare le funzioni correntemente assegnate alle manopole nel display Voice Play (pag. 91). Il display Controller Set (pagina 104) nel modo Voice Common Edit vi permette di assegnare le funzioni a queste manopole.
Knob 8	ASSIGN 2	
❷ Se è accesa la spia TONE 2:		Spostando le manopole 1 – 5 si cambiano i parametri EQ sul display EG/EQ (pag. 94). Spostando le manopole 6– 8 si cambiano i parametri nel display Play Mode (pag. 98) e del display Effect Connect (pag. 107) del modo Voice Common Edit.
Knob 1	EQ LOW	Incrementa o decrementa il Gain di EQ Low (pag. 95) per cambiare il suono.
Knob 2	EQ MID F (EQ Middle Frequency)	Incrementa o decrementa la Frequency di EQ Middle (pag. 95) intorno alla quale la banda viene regolata con la manopola 3 (EQ MID).
Knob 3	EQ MID (EQ Middle Gain)	Incrementa o decrementa il Gain di EQ Middle (pag. 95) per cambiare la voce corrente.
Knob 4	EQ MID Q (EQ Middle Q)	Incrementa o decrementa la Q di EQ Middle (pag. 95) per cambiare la larghezza della banda sulla quale potete regolare il guadagno (gain) attraverso la manopola 3 (EQ Middle Gain). Ruotando la manopola 4 in senso orario si aumenta il valore di Q per ridurre la larghezza della banda. Ruotando la manopola 4 in senso antiorario si diminuisce il valore di Q per ampliare la larghezza della banda.
Knob 5	EQ HIGH (EQ High Gain)	Incrementa o decrementa il Gain di EQ High (pag. 95)per cambiare la voce corrente.
Knob 6	PAN	Regola la posizione di stereo pan della voce corrente. (pagina 98).
Knob 7	REVERB	Regola il livello di mandata del riverbero (Reverb Send Level) (pagina 108).
Knob 8	CHORUS	Regola il livello di mandata del Chorus (Chorus Send Level) (pagina 108).
❸ Se è accesa la spia ARP FX :		Spostando le manopole si cambiano i parametri relativi all'Arpeggio nel modo Voice Common Edit. Quest'operazione è disponibile se la funzione Arpeggio è inserita (on).
Knob 1	SWING	Regola il senso di swing del playback dell'Arpeggio (pagina 103). Ruotandola in senso orario si aumenta il senso di swing, mentre ruotandola in senso antiorario lo si diminuisce.
Knob 2	QUANTIZE VALUE	Regola il valore di Quantize (pagina 102), o risoluzione di nota, a cui saranno allineati i dati di nota dell'Arpeggio. Ruotando in senso orario si aumenta il gate time del tipo di nota impostato come valore di Quantize mentre ruotando in senso opposto esso diminuisce.
Knob 3	QUANTIZE STRENGTH	Regola la forza di Quantize (pagina 103) con cui gli eventi di nota dell'Arpeggio vengono "tirati" verso i più vicini movimenti di quantize. Ruotando la manopola in senso orario si tirano gli eventi di nota sul beat (movimento) di quantize.
Knob 4	GATE TIME	Regola la velocità di Gate Time Rate (pagina 103) delle note di Arpeggio. Ruotandola in senso orario si allunga il gate time per produrre il playback in legato mentre ruotandola in senso antiorario lo si accorcia.
Knob 5	VELOCITY	Regola l'entità della Velocity (pagina 103) delle note dell'Arpeggio.
Knob 6	OCT RANGE (Octave Range)	Regola la gamma di Octave (pagina 103) per il playback dell'Arpeggio.
Knob 7	UNITMULTIPLY	Regola il valore di Unit Multiply (pagina 102) del playback dell'Arpeggio per espandere/ridurre il tempo di playback dell'Arpeggio basato sul tempo.
Knob 8	TEMPO	Regola il tempo per il playback dell'Arpeggio.

NOTE Controllando le manopole si aggiunge il valore del parametro a quello in vigore per la voce corrente. Di conseguenza, se il parametro è stato già impostato sul massimo o minimo, il suo valore non può essere ulteriormente cambiato anche se agite sulla manopola.

Funzioni dei Control Slider

Gli otto cursori (slider) controllano il volume di otto elementi che costituiscono la Normal Voice corrente (pagina 56). Ognuno dei Control Slider 1 – 8 corrisponde ad uno degli Element 1 – 8. È una buona idea controllare quali Elementi sono utilizzati dalla Normal Voice visulaizzando il display Information (pag. 93) prima di usare i Control Sliders. Ricordate che, se è selezionata una Drum Voice, un unico slider può influire simultaneamente sul volume di tutti i suoni/tasti .

L'indicatore [E]

Quando cambiate il valore del parametro nel modo Voice Play o Edit, sulla parte superiore destra del display LCD appare l'indicatore [E] (Edit). Ciò vi dà una rapida conferma che la voce è stata modificata, ma non ancora memorizzata. Per memorizzare la variazione, seguite le istruzioni di pagina 97.

Indicatore Edit



Impostazione di MIDI transmit channel della tastiera

Potete impostare il canale di trasmissione MIDI su cui la performance della tastiera/controller invia i dati MIDI ad un sequencer, ad un generatore, o ad altro dispositivo esterno).

1 Premete il pulsante [TRACK] perché si accenda la sua spia.

2 Premete uno dei pulsanti numerici [1] – [16] per determinare il canale di trasmissione MIDI.

3 Dopo l'impostazione, premete il pulsante [PROGRAM] per ritornare allo stato originale.

NOTE Questo parametro è lo stesso di Keyboard Transmit Channel (pagina 268) nel display MIDI del modo Utility. Apportando regolazioni qui si cambia automaticamente anche l'impostazione di quel parametro.

Impostazione di Keyboard Octave

Talvolta, suonando una voce, vorreste un range del pitch più basso o più alto. Per esempio, potreste voler abbassare il pitch per ottenere note molte basse oppure note più alte per le parti soliste o conduttrici. I controlli Octave Up/Down vi consentono di fare questo spostamento rapidamente e facilmente. Ogni volta che premete il pulsante OCTAVE [UP] sul pannello, il pitch generale della voce sale di un'ottava. Per contro, ad ogni pressione del pulsante OCTAVE [DOWN] il pitch si alza di un'ottava. Il range va da -3 a +3, dove 0 rappresenta il pitch standard. L'impostazione dell'ottava corrente appare nella parte superiore destra del display. Potete istantaneamente ripristinare il pitch (0) premendo simultaneamente entrambi i pulsanti OCTAVE [UP] e OCTAVE [DOWN] (le loro spie si spengono).
La condizione della spia del pulsante OCTAVE [DOWN]/[UP] vi permette di riconoscere al volo l'impostazione dell'ottava corrente. Quando è impostata su un'ottava superiore o inferiore, si accende la spia corrispondente.. Se è due ottave sopra o sotto, la spia relativa lampeggia lentamente. Se è tre ottave sopra o sotto, la spia lampeggia velocemente.

NOTE Questo parametro è lo stesso di Octave (pagina 260) nel display Play del modo Utility. Apportando qui un cambiamento, si modifica automaticamente anche l'impostazione di quel parametro.

NOTE Per innalzare o abbassare le note sulla tastiera, con incrementi di semitoni, editate il parametro Transpose (pagina 260) nel display Play del modo Utility.

Impiego della funzione Arpeggio

La funzione Arpeggio vi permette di attivare configurazioni o patterm ritmici, riffs e "phrases" usando la voce corrente e suonando semplicemente le note sulla tastiera. Per le istruzioni circa l'impiego dell'Arpeggio, consultare la Start Guide a pagina 24.

Il display Voice Play

Il display Voice Play è il primo ad essere richiamato quando si preme il pulsante [VOICE] e quando si entra nel modo Voice.



❶ Voice Bank

Indica il Bank della Voice corrente.
Il Voice Bank è la memoria che comprende i dati di Normal Voice e Drum Voice. Vi sono i seguenti 15 Voice Banks:

PRE1 – 8 (Preset Bank 1 – 8)
Ognuno di questi Bank include 128 voci preset (preprogrammate) differenti.

USR1 – 3 (User Bank 1 – 3)
Questi Bank possono essere usati per memorizzare le voci create ed editate da voi. In ognuno di questi Bank sono preprogrammate 128 voci differenti.

GM
Questo Bank contiene 128 voci differenti che corrispondono all'ordine specificato dal formato General MIDI (GM).

GMDR (GM Drum Bank)
Questo Bank contiene una singola Drum Voice, in cui l'assegnazione dello strumento " drum" corrisponde al formato General MIDI (GM).

PDR (Preset Drum Bank)
Questo Bank contiene 64 Drum Voice preset differenti.

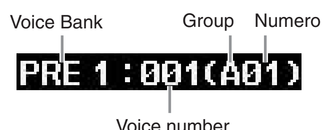
UDR (User Drum Bank)
Questo Bank serve ad immagazzinare le Drum Voice da voi create ed editate.

Voci GM

GM (General MIDI) è uno standard mondiale per l'organizzazione delle voci e delle funzioni MIDI di sintetizzatori e generatori di suono. Fu studiato soprattutto per garantire che i dati di qualsiasi song creati con uno specifico dispositivo GM risultassero virtualmente gli stessi su qualsiasi altro GM — a prescindere dal costruttore o dal modello. Il GM Voice bank su questo sintetizzatore è studiato per riprodurre correttamente i dati di song GM. Tuttavia, ricordate che il suono potrebbe non essere esattamente uguale a quello suonato dal generatore di suono originale.

❷ Voice Number (Group/Number)

Ogni voce all'interno di un Bank è assegnata ad un numero da 001 a 128.



I numeri di voce da 001 a 128 sono convertiti nel formato (mostrato fra parentesi) in relazione ai Bank di appartenenza da A ad H ed in numeri da 1 a 16 (per ogni Bank). Questo formato è correlato ai pulsanti Group [A] – [H] e ai pulsanti numerici [1] – [16]. I numeri di voce (Voice Numbers) ed i relativi Group/Numbers sono elencati qui di seguito.

Group/Number	Voice Number
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

❸ Category (Main Category 1/Main Category 2)

Indica la categoria principale o Main Category della voce selezionata. "Category" è la parola chiave che indica le caratteristiche dello strumento o il tipo di suono. Una Preset Voice è registrata su due Main Category. Le impostazioni di Category sono editabili nel display General (pagina 98) di Voice Common Edit. Per i dettagli, vedere la spiegazione relativa al display General.

❹ Voice Name

Indica il nome della voce corrente.

❺ Transmit CH (MIDI Transmit Channel)

Indica il canale MIDI sul quale la performance della tastiera/del controller invia i dati MIDI (ad un sequencer, un generatore o altro dispositivo esterno). Per le informazioni circa le impostazioni del valore, vedere pag. 91.

❻ Octave

Indica l'impostazione Keyboard Octave effettuata con i pulsanti OCTAVE. Questo parametro determina quanto l'intonazione (pitch) di ciascun tasto è più alta o più bassa rispetto al pitch normale.

❼ Control Function

Indica lo stato delle manopole (Knob) e dei controlli a cursore o Control Slider sul pannello. È lo stesso della finestra Control Function (pag. 89).

❽ Assign Settings

Indica le funzioni assegnate alle rispettive manopole, ai pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION e ad altri controller. L'assegnazione della funzione può essere fatta nel display Control Assign (pagina 147) del modo Performance Common Edit e sul display Controller Set (pagina 104) del modo Voice Common Edit.

MW (Modulation Wheel)
Indica la funzione assegnata alla Modulation Wheel (rotella di modulazione).

RB (Ribbon Controller)
Indica la funzione assegnata al Ribbon Controller (controller a nastro).

AF1, AF2 (Assignable Function 1, 2)
Indica la funzione assegnata ai due pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION.

AS1, AS2 (Assign 1, 2)
Indica la funzione assegnata alle rispettive manopole (contrassegnate come "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2") quando è accesa la spia TONE1.

❾ [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

I tipi di Arpeggio sono assegnati ai pulsanti con l'icona di una nota da 1/8 sul tab display. Potete richiamarli premendo questi pulsanti in qualsiasi momento della vostra performance alla tastiera. L'assegnazione dei tipi di Arpeggio ai pulsanti può essere fatta sul display Arpeggio (pag. 95).

❿ [SF6] INFO (Information)

Premendo questo pulsante si apre la pagina delle informazioni relative alla voce corrente. Per i dettagli, vedere sotto "Voice Information".

⓫ [F1] Play (Voice Play)
Premendo questo pulsante vi porta dal display precedente a quello di Voice Play.

⓬ [F2] Porta (Portamento)
Con questo pulsante si richiama il display Portamento(pag. 93).

⓭ [F3] EG/EQ (Envelope Generator/Equalizer)
Con questo pulsante si richiama il display che contiene le impostazioni base di EG, Filter ed EQ (pag. 94).

⓮ [F4] Arpeggio
Con questo pulsante si richiama il display Arpeggio(pag. 95).

⓯ [F6] Effect
Con questo pulsante si richiama il display Effect Connect (pagina 107) del modo Voice Common Edit.

Voice information—[SF6] INFO (Information)

Questo display indica le informazioni della voce corrente. Qui non possono essere cambiate le sue impostazioni.



❶ Bank
Indica il Bank del programma di voce selezionato. I valori tra parentesi indicano Bank Select MSB e LSB utilizzabili per selezionare via MIDI la voce corrente.

❷ Program (Voice Number)
A ciascuna voce all'interno di un Bank, è assegnato un numero da 001 a 128. I valori fra parentesi indicano Group e Number (gruppo e numero).

❸ Main Category 1
Main Category 2
Indica la categoria principale 1/2 (Main Category 1/Main Category 2) della voce corrente.

❹ Name
Indica il nome della voce corrente.

❺ Voice Type
Indica se il tipo di voce corrente è una Normal Voice o una Drum Voice.

❻ Mono/Poly
Indica se la voce corrente è impostata su Mono (può essere suonata solo una nota alla volta) o Poly (possono essere suonate più note alla volta).

❼ Element Switch
Indica lo stato (attivo/inattivo) degli otto Elementi che costituiscono la voce corrente. Gli Elementi attivi sono indicati dai loro numeri corrispondenti. Un asterisco "*" indica che l'Elemento corrispondente è "escluso" (muted) anche se il suo parametro Element Switch è inserito (on). La presenza di un trattino "-" indica che il parametro Element Switch corrispondente è disinserito (off).

❽ Portamento
Indica la condizione on/off di Portamento Switch (pag. 93) per la voce corrente.

❾ Pitch Bend Range
Indica l'impostazione Upper/Lower di Pitch Bend Range (pagina 99) per la voce corrente.

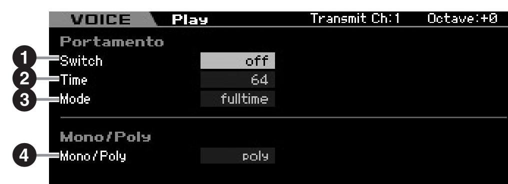
❿ Effects
Indica le impostazioni Effect (per Insertion A, Insertion B, Reverb e Chorus) della voce corrente.

NOTE I parametri ❻, ❼ e ❽ non sono disponibili quando è selezionata una Drum Voice.

Impostazioni Portamento—[F2] Porta

Da questo display potete selezionare il playback monofonico o polifonico ed impostare i parametri di Portamento. Il Portamento è usato per creare una graduale transizione del pitch dalla prima nota suonata sulla tastiera a quella successiva. Il valore impostato qui è applicato ai parametri che hanno gli stessi nomi nel display Play Mode (pag. 91) del modo Voice Common Edit.

NOTE Questo display non è disponibile quando è selezionata una Drum Voice.



❶ Portamento Switch
❷ Portamento Time
❸ Portamento Mode
❹ Mono/Poly Mode
Sono gli stessi presenti sul display Play Mode (pagina 98) del modo Voice Common Edit.

Applicare il Portamento alla voce

Seguite le istruzioni sotto riportate per applicare il Portamento alla voce che state suonando sulla tastiera.

1 Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice Play.

Selezionate una voce a cui deve essere applicato il Portamento. Il Portamento è efficace specialmente per una voce che abbia il sustain o continui a suonare mentre il tasto viene tenuto premuto.

2 Premete il pulsante [F2] per richiamare il display Portamento.

3 Impostate Portamento Switch su on.

4 Impostate il Portamento Time.

Per risultati ottimali ed evidenti, regolatelo su un valore relativamente alto.

5 Suonate alternativamente due tasti differenti per confermare il Portamento.

Conviene premere una certa nota quindi la sua omologa nell'ottava più alta o più bassa per controllare in che misura è applicato il Portamento.

Cambiare colore tonale—[F3] EG/EQ

Potete cambiare il colore tonale o timbro del suono editando le impostazioni EG/EQ per tutti gli Elementi costituenti la voce. Le impostazioni EG qui eseguite si applicano come offset agli stessi parametri presenti nel display Amplitude EG (pagina 123) e Filter EG (pagina 119) per tutti gli Elementi come offset. In altre parole, editando qui il valore esso si aggiunge o viene sottratto a/da quello corrente. Pertanto, se il parametro è già regolato al massimo o al minimo, il suo valore non può essere ulteriormente alterato anche se su questo display lo impostate su un valore più alto o più basso. Notate che le impostazioni EQ qui effettuate si applicano direttamente alla voce.



❶ AEG (Amplitude EG)

Usando l'AEG, potete controllare la transizione nel volume dal momento in cui ha inizio il suono fino a quello in cui esso cessa.

Attack (Attack Time)
Determina la velocità dell'attacco dal momento in cui un tasto viene premuto fino al raggiungimento del massimo livello iniziale dell'EG.

Decay (Decay Time)
Determina con quale velocità il volume decade dal massimo livello di attacco al livello di sustain.

Sustain (Sustain Level)
Determina il livello di sustain con il quale il volume continua mentre una nota viene tenuta premuta, dopo l'attacco iniziale ed il decadimento. Minore è il valore, più incisivo è il suono.

Release (Release Time)
Determina con quale velocità il volume decade dal livello di sustain fino a zero, quando viene rilasciata la nota.

Impostazioni:-64 – +0 – +63

NOTE Quando è selezionata una Drum Voice, non sono disponibili il Sustain Level ed il Release Time. In ognuna delle corrispondenti colonne appare "---" e questi parametri non sono editabili.

❷ FEG (Filter EG)

Usando il FEG, potete controllare la transizione nel colore tonale (Cutoff Frequency) dal momento in cui il suono ha inizio a quello in cui cessa. L'effettiva transizione del colore tonale varia secondo il tipo di filtro (pagina 117) di Voice Element.

Attack (Attack Time)
Determina la velocità della variazione del filtro dal momento in cui un tasto viene premuto fino al raggiungimento del massimo livello iniziale della frequenza di taglio o Cutoff Frequency.

Decay (Decay Time)
Determina con quale velocità la frequenza di taglio (Cutoff Frequency) decade dal massimo livello di attacco al livello di sustain.

Release (Release Time)
Determina con quale velocità la frequenza di taglio (Cutoff Frequency) decade dal livello di sustain fino a zero, quando viene rilasciata la nota.

Depth
Determina il range entro la quale varia la frequenza di taglio (cutoff frequency) del Filter EG. Un'impostazione di 0 non produce variazioni nella frequenza di taglio. Più si allontana da 0, maggiore è il range della frequenza di taglio. Per valori negativi, il cambiamento della frequenza di taglio è invertita.

Impostazioni:-64 – +0 – +63

❸ Filter

Quest'unità modifca il colore tonale del suono tagliando dal suono l'uscita di una porzione di una specifica frequenza. L'effettivo colore tonale varia secondo il tipo di Filtro (pagina 117) di Voice Element. Il filtro passa-basso o Low Pass Filter taglia i segnali sopra la frequenza di taglio (Cutoff Frequency) mentre High Pass Filter taglia i segnali al di sotto di essa.

Cutoff
Determina la Cutoff Frequency per il filtro, quando è selezionato Low Pass Filter; per esempio, maggiore è il valore, più brillante è il decadimento (decay).

Reso (Resonance)

Determina l'enfasi data alla Cutoff Frequency. Valori più alti danno un effetto più marcato.

Impostazioni:-64 – +0 – +63

❹ EQ

È un equalizzatore parametrico a tre bande (High, Mid e Low). Potete attenuare o esaltare il livello di ogni banda di frequenza (High, Mid, Low) per modificare il suono della voce. Per la banda Mid, potete anche impostare il valore di Q (Band Width o larghezza della banda).

Frequency

Determina la frequenza di ciascuna banda. Impostate il valore intorno a quella che volete attenuare o accentuare.

Impostazioni:

Low: 50.1Hz – 2.00kHz
Mid: 139.7Hz – 10.1kHz
High: 503.8Hz – 14.0kHz

Gain

Determina il livello di guadagno per il parametro Frequency (impostato sopra), o la quantità di cui la banda di frequenza selezionata viene attenuata o accentuata. Maggiore è il valore, superiore è il guadagno e viceversa.

Impostazioni:-12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

Q (Bandwidth)

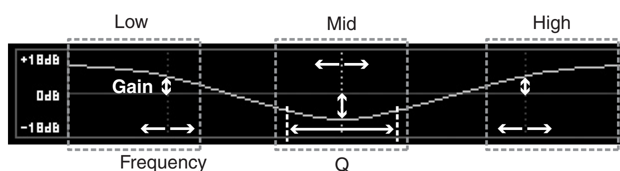
Determina il valore di Q (bandwidth o larghezza della banda) per la Mid band. Maggiore è il valore, più piccola è la larghezza della banda. Più basso è il valore, più larga è la larghezza della banda.

Impostazioni:0.7 – 10.3

NOTE L'impostazione Q è disponibile solo per la banda Mid, che è del tipo Peaking EQ. Peaking (riferito al nome "peak" o picco) vi fa attenuare/accentuare una frequenza specifica e vi permette di controllare quanto larga o stretta è la larghezza della banda. D'altra parte, la forma EQ della banda High e Low è del tipo Shelving che vi permette di attenuare/accentuare il segnale alle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione di Frequenza specificata.

❺ EQ graph

Indica graficamente le impostazioni di EQ. L'asse verticale indica il guadagno, e l'asse orizzontale indica la frequenza.



Impostazioni Arpeggio— [F4] Arpeggio

Questo display determina le impostazioni base dell'Arpeggio. Ricordate che i parametri di Bank (❻) – Type (❾) hanno cinque impostazioni editabili in ognuno dei display da [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. Il valore qui impostato è applicato ai parametri aventi lo stesso nome nel display Arpeggio Main (pagina 101) del modo Voice Common Edit.



❶ Switch
❷ Hold
❸ Tempo
❹ Velocity Limit
❺ Pulsanti [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)
❻ Bank
❼ Category
❽ Sub Category
❾ Type

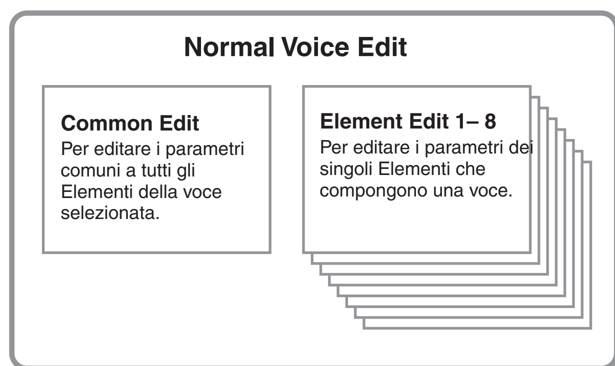
Sono uguali a quelli del display Arpeggio Main (pagina 101) del modo Voice Common Edit.

Editing di una Normal Voice

"Editing" indica il processo di creazione di una voce mediante la modifica dei parametri che la costituiscono. Questo può essere fatto in Voice Edit, un sub-modo del modo Voice. Per entrare nel modo Voice Edit, premete il pulsante [VOICE] per richiamare prima il modo Voice, quindi premete il pulsante [EDIT].

Common Edit ed Element Edit

Una Normal Voice, contenente suoni strumentali con pitch intonati suonabili su tutta l'estensione della tastiera, può essere costituita da otto Elementi al massimo. Vi sono due tipi di display Normal Voice Edit: quello per Common Edit per cambiare le impostazioni comuni a tutti gli Elementi, e quello per Element Edit per editare Elementi singoli.



Editing di Normal Voice

1 Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice.

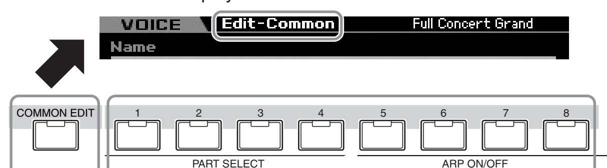
Selezionate una Normal Voice da editare.

2 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Voice Edit.

3 Richiamate il display Common Edit o Element Edit.

Premete il pulsante [COMMON] per richiamare il display Common Edit. Premete uno dei pulsanti ELEMENT [1] - [8] per richiamare il display Element Edit.

Indica un display Common Edit..



Selezione di un Elemento

Indica che questo display è nel modo Element Edit



4 Richiamate il display desiderato.

Per trovare il display desiderato, notate gli item del menù tab corrispondenti ai pulsanti [F1] – [F6] e [SF1] – [SF5] nella parte inferiore del display.



NOTE Premendo il pulsante [SF6], potete usare varie funzioni come il display Information, l'input di Character (pagina 82), la funzione dei pulsanti Number (pagina 81), e il display/selezione List (pagina 82). La funzione richiamata via pulsante [SF6] differisce secondo il parametro selezionato dove è posizionato il cursore.

5 Spostate il cursore sul parametro desiderato.

6 Editate il valore con i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] ed il dial dei dati.

7 Ripetete, se necessario, gli step 3 – 6.

8 Immettete un nome per la voce editata.

Usate il display Name (pagina 98) del modo Voice Common Edit.

9 Memorizzate la voce editata.

Premete il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Store (pagina 97) quindi memorizzate la Voce editata.

⚠ *ATTENZIONE*

La voce editata va perduta se ne selezionate un'altra o se spegnete lo strumento. Accertatevi di immagazzinarla nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima della nuova selezione o dello spegnimento.

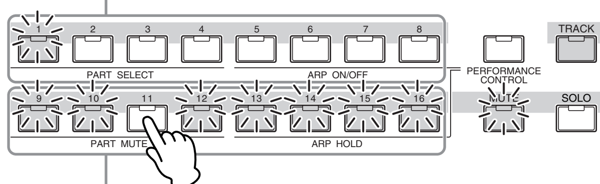
NOTE Se volete, salvate le voci editate e memorizzate, trasferendole su un dispositivo di memorizzazione USB, collegato al connettore USB TO DEVICE o in un computer collegato alla rete alla quale sia collegato anche il MOTIF XS. Ricordate che i dati della voce editata vengono immagazzinati nella memoria User interna (Flash ROM) e vengono conservati anche dopo lo spegnimento. Pertanto non occorre salvare i dati su dispositivo esterno; tuttavia, vi raccomandiamo di farlo comunque, per salvare o archiviare tutti i dati importanti. Vedere i dettagli a pagina 278.

Comode funzioni per l'editing delle voci

On/off di un Element

Nel modo Voice Edit, potete usare sempre i pulsanti numerici [1] – [8] per selezionare un Elemento. Essi indicano l'Elemento che state editando. Per inserire/disinserire (on/off) l'Elemento, attivate il pulsante [MUTE], e quindi usate i pulsanti numerici [9] – [16].

Usate i pulsanti numerici [1] – [8] per selezionare l'Elemento da editare

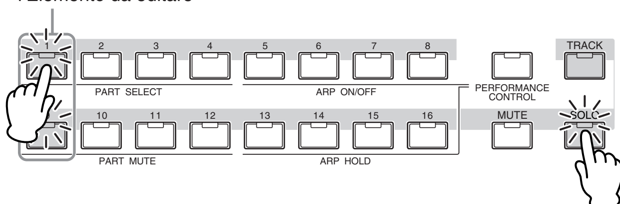


Usate i pulsanti numerici [9] – [16] per inserire/disinserire ogni Elemento

Isolare l'Elemento da editare

Se volete inserire solo l'Elemento che state editando, premete il pulsante [SOLO] per attivarlo (on), e quindi premete un pulsante numerico [1] – [8] o [9] – [16]. Per esempio. se volete attivare solo Element 1 ed editarlo, premete il pulsante [1] o [9] per far sì che l'indicatore [1] si accenda e l'indicatore [9] lampeggi.

Usate i pulsanti numerici [1] – [8] / [9] – [16] per inserire solo l'Elemento da editare



L'indicatore [E]

L'indicatore [E] (Edit) appare nel modo Voice Edit nonché nel modo Voice Play. Per i dettagli, vedere pagina 97.

Funzione Compare

Questa comoda funzione vi permette di commutare fra la voce appena editata e quella originale, non ancora modificata – per farvi sentire in che modo le vostre modifiche influenzano il suono.

1 Premete il pulsante [EDIT] per richiamare il modo Compare.

Nel modo Voice Edit (con l'indicatore [EDIT] acceso), premete il pulsante [EDIT] in modo che il suo indicatore lampeggi. L'indicatore [E] nella parte superiore destra dello schermo cambia in [C] e vengono temporaneamente ripristinate le impostazioni della voce prima dell'editing, a solo scopo comparativo. Quando l'indicatore [E] appare nel modo Voice Play, premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Voice Edit quindi ripremete il pulsante [EDIT] per richiamare il modo Compare.

Indicatore Compare (suono ante-editing)



2 Ripremete il pulsante [EDIT] per ritornare allo stato originale.

Quando in alto a destra del display appare l'indicatore [C], premete il pulsante [EDIT] (la spia è accesa continuamente, e l'indicatore [C] ritorna ad essere [E]).

Confrontate il suono editato con quello non modificato ripetendo, se necessario, gli step 1 e 2.

NOTE Mentre Compare è attivo, non è possibile editare la Voice.

Memorizzare la voce creata

1 Premete il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Voice Store.

Voice Store
Store to
USR 1 : 001(A01)
NoAsg - NoAsg :
Press [ENTER] to execute.

2 Stabilite la destinazione per memorizzare la voce.

Selezionate l'User Bank di destinazione (USER 1 – 3 per Normal Voice, USER DR per Drum Voice) ed il numero della voce da memorizzare utilizzando il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Per specificare la destinazione potete anche usare [USER 1] – [USER 3], [USER DR], Group [A] – [H] e i pulsanti numerici [1] – [16].

3 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede conferma.)

Per cancellare l'operazione Store, premete il pulsante [DEC/NO].

4 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Store.

Memorizzata la voce, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display Voice Play. In questa condizione, viene selezionata la voce appena memorizzata che appare sul display, permettendovi di usare immediatamente la voce editata.

⚠ ATTENZIONE

Quando eseguite l'operazione Store, le impostazioni per la memoria di destinazione vengono sovrascritte. Dovreste fare sempre un backup dei vostri dati più importanti su un dispositivo di memorizzazioneUSB separato. Per le istruzioni dettagliate sul "salvataggio", vedere pagina 278.

NOTE Ricordate che la destinazione di "Store" è la memoria interna (Flash ROM) mentre quella di "Save" è una memoria esterna come quella di un dispositivo USB.

Parametri Common Edit

[VOICE] → selezione Normal Voice → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Common Edit vi permette di editare i parametri comuni a tutti gli Elementi della Normal Voice selezionata.

Significato degli asterischi (*)

Per gli utenti non molto esperti di editing delle voci potrebbe essere difficile dover gestire molti parametri; per cui sono stati contrassegnati con asterisco quelli base e più facili da comprendere. Se non siete esperti di editing delle voci, cominciate con questi parametri.

Impostazioni generali per la voce selezionata—[F1] General

Assegnare un nome alla voce editata—[SF1] Name



❶ Name*

Immettete il nome desiderato per la voce. Esso può contenere fino a 20 caratteri.
Potete richiamare l'elenco dei caratteri premendo il pulsante [SF6] CHAR, quindi selezionate quello desiderato, prelevandolo dalla lista. Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, vedere "Operazioni base" a pagina 82.

❷ Main Category 1*
❸ Sub Category 1*
❹ Main Category 2*
❺ Sub Category 2*

Determina le due Main Category e le loro Sub Category a cui appartiene rispettivamente la voce.
"Category" può essere usata come una parola-chiave per identificare la caratteristica della voce. Una scelta appropriata facilita la ricerca di quella desiderata dalla grande varietà di voci disponibili. Vi sono 16 Main Category che indicano tipi di strumento. Vi sono fino a cinque Sub Category per ogni Main Category, che indicano più dettagliatamente i tipi di strumento.

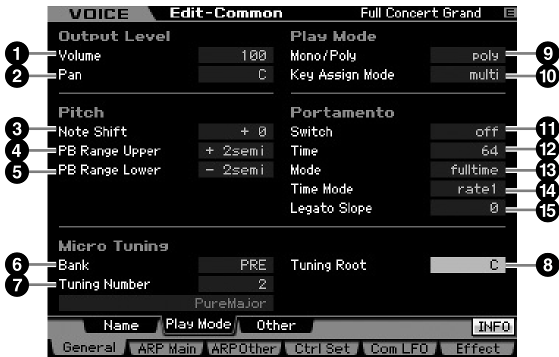
Impostazioni:vedere l'elenco seguente.

Main Category		Sub Category				
Acoustic Piano	Pn	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio
Keyboard	Kb	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio
Organ	Or	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio
Guitar	Gt	Acoustic	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio
Bass	Bs	Acoustic	Electric	Synth	Arpeggio	—
Strings	St	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio
Brass	Br	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio
Sax / Woodwind	SW	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio
Synth Lead	Ld	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio
Synth Pad/Choir	Pd	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio
Synth Comp	Sc	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio
Chromatic Percussion	Cp	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio
Drum / Percussion	Dr	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	—
Sound Effect	Se	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio
Musical Effect	Me	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio
Ethnic	Et	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio

NOTE Potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST quindi selezionate quello che volete dall'elenco. Per i dettagli, vedere pagina 82.

Impostazioni Play Mode come Micro Tuning e Mono/Poly—[SF2] Play Mode

Da questo display, pote effettuare le varie impostazioni come Mono o Poly, Pitch, Portamento e Micro Tuning.



❶ Volume*

Determina il livello di uscita o output della voce. Impostate questo parametro per regolare il bilanciamento fra la voce corrente e le altre.

Impostazioni:0 – 127

❷ Pan*

Determina la posizione stereo pan della voce. Potete anche regolare questo parametro con la manopola PAN sul pannello frontale.

Regolazioni:L63 (tutto a sinistra) – C (centro) – R63 (tutto a destra)

NOTE Notate che questo parametro di Voice Pan può avere un effetto minimo o non udibile del tutto se il Pan per uno specifico elemento è impostato sulla posizione sinistra (left) ed il Pan di un altro elemento è posizionata a destra.

❸ Note Shift*

Determina l'impostazione di "transpose" o trasposizione per l'entità (in semitoni) per cui il pitch viene innalzato o abbassato.

Regolazioni:-24 – +0 – 24

❹ PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper)*
❺ PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower)*

Determina il massimo range (escursione) di Pitch Bend in semitoni. Impostando il parametro Upper su +12 si ottiene il massimo innalzamento del pitch (un'ottava) quando la rotella di Pitch Bend viene spostata verso l'alto. D'altra parte, con l'impostazione Lower di -12, il pitch risulta abbassato di un'ottava (12 semitoni) quando la stessa rotella viene spostata verso il basso.

Regolazioni:-48 semi – +0 semi – +24 semi

❻ Bank (Micro Tuning Bank)

Determina il Micro Tuning Bank.

Impostazioni:PRE, USR

PRE (Preset)
Contiene 13 tipi preset di Micro Tuning.

USR (User)
Contiene i vostri tipi originali di Micro Tuning creati nel display Micro Tuning (pagina 265) del modo Utility.

❼ Tuning Number (accordatura)

Determina il numero di Micro Tuning. Preset Bank prevede 13 tipi che comprendono il temperamento equabile o "equal temperament" più comune.

Impostazioni:

Preset Bank: 1 – 13 (Vedere la lista Micro Tuning sottostante)
User Bank: 1 – 8

❽ Tuning Root

Imposta la tonica (root) quando è selezionata "pure major".

Impostazioni:C – B

Che cos'è Micro Tuning?

È la funzione che vi permette di cambiare la scala della tastiera dall'accordatura normale (equal temperament o temperamento equabile) ad una diversa fra le varie scale speciali disponibili. Potete determinare il tipo di scala per ogni voce, semplicemente impostando il numero di accordatura (Tuning). Potete anche usare i tipi di Micro Tuning originali che avete creato nel display Micro Tuning (pagina 265) del modo Utility.

Micro Tuning List

Micro Tuning No.	Type	Micro Tuning Root	Commenti
1	**Equal**	—	L'accordatura di "compromesso" usata per gli ultimi 200 anni della musica occidentale e che si riscontra sulla maggior parte delle tastiere elettroniche. Ogni semitono è esattamente 1/12 di un'ottava e la musica può essere suonata in qualsiasi tonalità con la stessa facilità. Tuttavia, nessuno degli intervalli è perfettamente "accordato".
2	**PureMajor**	C – B	Questa accordatura è studiata in modo che la maggior parte degli intervalli (specialmente la terza maggiore e la quinta giusta) nella scala maggiore siano puri. Ciò vuol dire che gli altri intervalli risulteranno fuori tono. Dovete specificare la tonalità (C~B) in cui suonerete.
3	**PureMinor**	C – B	La stessa cosa di Pure Major, ma è destinata alla scala minore.
4	**Werckmeist**	C – B	Andreas Werckmeister, un contemporaneo di Bach, progettò questa accordatura in modo che gli strumenti a tastiera potessero suonare in qualsiasi tonalità. Ogni tonalità ha un carattere esclusivo.
5	**Kirnberger**	C – B	Johann Philipp Kirnberger, un compositore del 18° secolo, si occupò anch'egli del temperamento della scala per consentire le esecuzioni in qualsiasi tonalità..
6	**Vallot&Yng**	C – B	Francescantonio Vallotti e Thomas Young (del 1700) ritennero opportuno regolare l'accordatura Pitagorica, in cui le prime sei quinte sono più basse dello stesso valore (entità).
7	**1/4 Shift**	—	Questa è la scala temperata normale, innalzata di 50 centesimi.
8	**1/4 tone**	—	Ventiquattro note equispaziate per ottava (bisogna suonare ventiquattro note per spostarsi di un'ottava).
9	**1/8 tone**	—	Quarantotto note equispaziate per ottava. Dovete suonare quarantotto note per spostarvi di un'ottava.
10	**Indian**	—	Solitamente si riscontra nella musica indiana (solo tasti bianchi).
11	**Arabic 1**	C – B	Solitamente si riscontra nella musica araba.
12	**Arabic 2**		
13	**Arabic 3**		

❾ Mono/Poly*

Per la selezione monofonica o polifonica.

Impostazioni:mono, poly

mono
Se è impostato su "mono," la voce selezionata viene suonata monofonicamente (solo una nota per volta). Per molti suoni strumentali (come un basso o un synth lead), ciò permette un'interpretazione più naturale e lineare per performance con legato, anziché usare la stessa voce con l'opzione "poly."

poly
Se è impostato su "poly," la voce selezionata viene suonata polifonicamente (più note simultaneamente o per suonare un accordo).

⑩ Key Assign Mode

Quando è impostato su “single”, viene evitato il doppio playback della stessa nota. Ciò è utile quando vengono ricevuti pressoché simultaneamente due o più eventi della stessa nota, o senza un corrispondente messaggio di note off. Per consentire il playback di ogni evento della stessa nota, impostatelo su “multi”.

Impostazioni:single, multi

single
Quando è impostato su “single” e al generatore di suono interno viene trasmesso il doppio playback della stessa nota, la prima viene bloccata e viene suonata quella successiv.

multi
Quando è impostato su “multi” e al generatore di suono interno viene trasmesso il doppio playback della stessa nota, vengono suonate simultaneamente tutte le note.

⑪ Portamento Switch*

Determina se il Portamento viene o non viene applicato alla voce.

Impostazioni:on, off

⑫ Portamento Time*

Determina il tempo di transizione del pitch quando è applicato il Portamento. L’effetto del parametro dipende dalle impostazioni del modo Portamento Time (⑭). Valori più alti comportano tempi di transizione più lunghi.

Regolazioni:0 – 127

⑬ Portamento Mode

Determina come viene applicato il Portamento alla vostra performance sulla tastiera.

Impostazioni:fingered, fulltime

fingered
Il Portamento viene applicato solo quando suonate in legato (suonando la nota successiva prima di rilasciare quella precedente).

fulltime
Il Portamento si applica a tutte le note.

⑭ Portamento Time Mode

Determina come il pitch cambia nel tempo.

Impostazioni:rate1, time1, rate2, time2

rate1
Il Pitch cambia alla velocità specificata.

time1
Il Pitch cambia al tempo specificato.

rate2
Il Pitch cambia alla velocità specificata entro un’ottava.

time2
Il Pitch cambia al tempo specificato entro un’ottava.

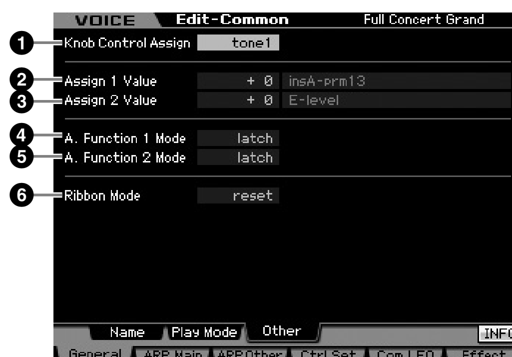
⑮ Portamento Legato Slope

Se Mono/Poly è impostato su “mono,” suonando in legato si produce un attacco innaturale secondo la forma d’onda assegnata alla voce selezionata. Per risolvere questo problema, potete usare questo parametro per regolare l’attacco della voce. Solitamente, andrebbe impostato su un valore basso per le forme d’onda con attacco breve e su uno alto per quelle con attacco lungo.

Regolazioni:0 – 7

Altre impostazioni—[SF3] Other

Da questo display, potete impostare le funzioni di controllo per le manopole, e il campo di escursione o range up/down per la rotella del Pitch Bend.



❶ Knob Control Assign

Determina quale spia è accesa fra TONE 1, TONE 2 e ARP FX quando si seleziona una voce. Quest’impostazione è memorizzabile per ogni voce.

Impostazioni:tone1, tone2, ARP FX

❷ Assign 1 Value
❸ Assign 2 Value

Indica il livello delle manopole stampate come “ASSIGN 1” e “ASSIGN 2” nel momento in cui la voce viene selezionata con la spia TONE 1 accesa. Le funzioni assegnate alle manopole sono indicate rispettivamente a destra dei valori.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

NOTE Le funzioni assegnate alle manopole ASSIGN 1/2 possono essere impostate nel display Controller Set (pagina 104).

❹ A. Function 1 Mode (Assignable Function 1 Mode)
❺ A. Function 2 Mode (Assignable Function 2 Mode)

Determina se le funzioni dei pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] sono del tipo permanente (latch) o temporaneo (momentary). Quando è su “latch,” premendo questo pulsante si alterna fra on e off la condizione della spia. Se è su “momentary,” premendo/tenendo il pulsante si accende la spia e rilasciando il pulsante la spia si spegne.

Impostazioni:momentary, latch

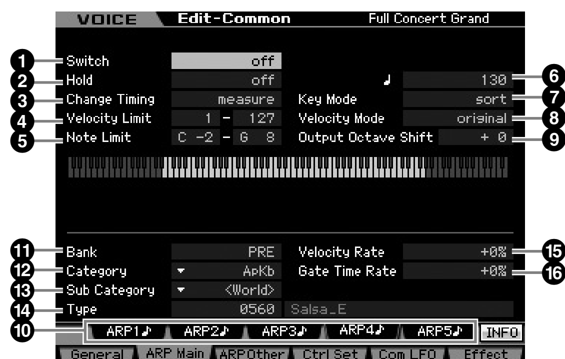
❻ Ribbon Mode (Ribbon Controller mode)

Determina se il valore del controller a nastro ritorna sul valore centrale quando rilasciate il dito dal controller stesso (reset) oppure se viene mantenuto quello raggiunto nell’ultimo punto di contatto (hold).

Impostazioni:hold, reset

Impostazioni di Arpeggio—[F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Da questo display potete determinare le impostazioni base dell'Arpeggio. Ricordate che i parametri da Bank (⓫) fino a Gate Time Rate Offset (⓰) hanno cinque impostazioni editabili in ciascuno dei display da [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5.
Per i dettagli sull'Arpeggio, vedere pagina 62.



NOTE Secondo il parametro selezionato sul tab corrispondente al pulsante [SF6] appare l'icona KBD. In questa condizione, potete immettere il numero di nota o la velocity premendo l'appropriata nota sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [SF6] KBD. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❶ Switch

Determina se è inserito o disinserito l'Arpeggio. Quando si richiama una voce per cui Common Switch sia impostato su on, si inserisce automaticamente il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] sul pannello.

Impostazioni:on, off

❷ Hold*

Se è impostato su "on", l'Arpeggio si ripete ciclicamente in modo automatico, anche se togliete le dita dai tasti.

Impostazioni:sync-off (vedere sotto), off, on

sync-off
Se è su "sync-off," il playback dell' Arpeggio continua in modo silenzioso, anche quando rilasciate i tasti. Riprendendo un tasto qualsiasi il playback riprende, è l'Arpeggio è udibile nuovamente dal punto in cui il il playback viene ripreso.

❸ Change Timing*

Determina l'effettiva tempestività con cui il tipo di Arpeggio viene inserito quando selezionate un altro tipo durante il playback dell'Arpeggio. Se è impostato su "realtime," il tipo d'Arpeggio cambia immediatamente. Se è su "measure," esso cambia all'inizio della misura successiva.

Impostazioni:realtime, measure

❹ Velocity Limit

Determina la velocity più bassa e la più alta che possono attivare il playback dell'Arpeggio. Ciò vi consente di impostare il range di velocity con cui premete le note, per attivare il playback dell'Arpeggio. Potete creare anche range separati, low e high, per attivare l' Arpeggio, con un "buco" di velocity intermedio, specificando prima il valore massimo. Per esempio, impostando un Velocity Limit di 93 – 34 potrete suonare l'Arpeggio da due separati range di velocity: soft (1 – 34) e hard (93 – 127). Le note suonate con valori di velocity intermedi, cioè fra 35 e 92, non attivano l'Arpeggio.

Regolazioni:001 – 127

NOTE Ricordate che, nel modo Key, non viene prodotto alcun suono se esso è impostato su "sort" o "thru" e le note vengono suonate al di fuori dell'impostazione Note Limit prevista.

❺ Note Limit

Determina le note più bassa e più alta nel range delle note dell'Arpeggio. Le note eseguite in questo range attivano un Arpeggio. Ad esempio, impostando un Note Limit di"C5 - C4" potete attivare l'Arpeggio suonando le note in due range da C -2 fino a C4 e da C5 fino a G8; le note suonate fra C4 e C5 non hanno alcun effetto sull'Arpeggio.

Impostazioni:C -2 – G8

NOTE Ricordate che, nel modo Key, non viene prodotto alcun suono se esso è impostato su "sort" o "thru" e le note vengono suonate al di fuori dell'impostazione Note Limit prevista.

❻ Tempo*

Determina il tempo di Arpeggio. Questo parametro è modificabile direttamente con la manopola.

Regolazioni:5 – 300

NOTE Se state usando questo strumento con unità esterne come sequencer, computer MIDI o altro dispositivo MIDI e volete sincronizzarlo a quel dispositivo, impostate il parametro MIDI sync (❺) nel display MIDI (pagina 268) del modo Utility su "MIDI." In questo caso, il parametro Tempo qui indica "MIDI" e non può essere cambiato.

❼ Key Mode

Determina come viene eseguito il playback dell'Arpeggio quando suonate la tastiera.

Impostazioni:sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort
Quando suonate note specifiche (ad esempio le note di un accordo), suona la stessa sequenza, qualunque sia l'ordine delle note suonate.

thru
Quando suonate note specifiche (ad esempio le note di un accordo), la sequenza risultante cambia secondo l'ordine delle note.

direct
Gli eventi di nota della sequenza dell'Arpeggio non suonano; si sentono soltanto le note che suonate sulla tastiera. Quando si effettua il playback dell'Arpeggio, eventi come Pan e Brightness vengono applicati al suono della vostra performance sulla tastiera. Usate questa impostazione quando i tipi di Arpeggio includono i dati non relativi alle note oppure se è selezionato "Ctrl" come tipo di categoria.

sort+direct
L'Arpeggio viene eseguito in base all'impostazione "sort" e viene anche suonata la nota premuta.

thru+direct
L'Arpeggio viene eseguito in base all'impostazione "thru" e viene anche suonata la nota premuta .

NOTE Alcuni tipi di Arpeggio appartenenti alla categoria "Cntr" possono non avere eventi di nota (pagina 65). Quando è selezionato un Arpeggio di questo tipo e KeyMode è impostato su "sor t" o "thru", anche se premete la nota non sentirete alcun suono.

❽ Velocity Mode

Regola la velocity delle note dell'Arpeggio.

Impostazioni:original, thru

original
L'Arpeggio viene eseguito alle velocità pre-programmate incluse nei dati di sequenza dell'Arpeggio.

thru
L'Arpeggio viene eseguito secondo la velocità della vostra esecuzione. Ad esempio, se suonate le note molto energicamente, il volume del playback dell'Arpeggio aumenta.

❾ Output Octave Shift

Specifica in ottave il massimo range dell'Arpeggio.

Impostazioni:-10 – +10

❿ Pulsanti [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

I sei parametri da Bank (⓫) fino a Gate Time Rate Offset (⓰), nella metà inferiore del display, possono essere editati in ciascuno dei display da [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. Potete impostare i parametri nella metà inferiore del display per ciascuna delle cinque impostazioni di Arpeggio premendo uno dei pulsanti [SF1] – [SF5]. L'icona della nota da 1/8 che appare nel menù dei tab indica che nel display corrispondente al pulsante Sub Function è selezionato un tipo di Arpeggio qualsiasi (tranne "off").

Impostazioni: Pulsanti [SF1] – [SF5] (Sub Function)

⓫ Bank*

Determina il Bank contenente il tipo di Arpeggio desiderato. Selezionate "PRE" se volete selezionare un Arpeggio Type preset. Selezionate "USR" se volete selezionarne uno originale, creato e memorizzato da voi.

Impostazioni:PRE, USR

NOTE Per le istruzioni dettagliate sulla creazione di un tipo di Arpeggio originale, vedere pagina 66.

⓬ Category*
⓭ Sub Category*

Potete selezionare Category e relativa Sub Category incluso il vostro tipo di Arpeggio desiderato. Questo parametro è disponibile se come Bank è selezionato "PRE".

Impostazioni: Consultare l'elenco di Arpeggio Category a pagina 62.

NOTE Potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST quindi selezionando dall'elenco la categoria desiderata.Per i dettagli, vedere pagina 82.

⓮ Type*

Determina il numero del tipo di Arpeggio desiderato, prelevato dalla Category specificata. Il nome del tipo selezionato appare a destra del numero specificato sul display. Consultare l'elenco dei tipi di arpeggio nel Data List 2 (documentazione online separata) descritta a pagina 6.

NOTE Per dettagli circa l'uso dell'Elenco dei Tipi di Arpeggio, vedere pagina 63.

⓯ Velocity Rate

Determina il valore di offset per cui le note dell' Arpeggio vengono spostate dalla loro velocity originale. Se il valore di velocity risultante è inferiore a zero, sarà impostata su 1, e se è superiore a 128 sarà impostata su 127. Questo parametro è modificabile direttamente via manopola.

Impostazioni:-100% – +0% – +100%

⓰ Gate Time Rate

Determina il Gate Time (lunghezza) delle note dell'Arpeggio. Il Gate Time non può essere abbassato oltre il suo minimo normale di 1; qualsiasi valore al di fuori di questo range viene automaticamente reimpostato sul minimo. Questo parametro è modificabile direttamente via manopola.

Regolazioni:-100% – +0% – +100%

Impostazioni di Arpeggio—[F2] ARP Other (Arpeggio Other)

Modificando la temporizzazione e la velocity delle note, potete cambiare il "senso" ritmico del playback dell'Arpeggio.



❶ Unit Multiply

Regola il tempo di playback dell'Arpeggio in base alla velocità. Usando questo parametro, potete creare un tipo di Arpeggio differente partendo da uno originale. Per esempio, se impostate un valore di 200%, il tempo del playback sarà raddoppiato (il tempo viene dimezzato). D'altra parte, se impostate un valore di 50%, il tempo di playback sarà dimezzato (la velocità viene raddoppiata). Il tempo di playback normale è 100%. Questo parametro è modificabile direttamente via manopola.

Impostazioni:50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

❷ Quantize Value*

Determina su quali movimenti saranno allineati i dati di nota nei dati di sequenza nella song, oppure determina su quali movimenti della song viene applicato lo swing. Questo parametro è modificabile direttamente via manopola.

Impostazioni: 60 (nota da 1/32), 80 (terzina di note da 1/16), 120 (nota da 1/16), 160 (erzina di note da 1/8), 240 (nota da 1/8), 320 (terzina di note da 1/4), 480 (nota da 1/4)

❸ Quantize Strength
Il valore Strength imposta la "forza" con cui gli eventi di nota vengono tirati verso i movimenti più vicini per la quantizzazione. Un'impostazione di 100% produce una temporizzazione esatta impostata mediante il parametro Quantize Value sopra indicato. Un'impostazione di 0% non produce quantizzazione. Un'impostazione del 50% produce una "forza di attrazione" intermedia fra 0% e 100%.
Questo parametro è modificabile direttamente via manopola.

Regolazioni:0% – 100%

❹ Swing*
Ritarda le note sui movimenti di numero dispari (backbeats o movimenti in levare) per produrre il senso di swing. Impostazioni oltre 1 ritardano le note dell'Arpeggio, mentre quelle inferiori a 1 le anticipano. Un'impostazione pari a 0 produce l'esatta temporizzazione impostata con Quantize Value, non producendo swing. L'uso accorto di questa impostazione vi consente di creare ritmi di swing e sensazioni di terzine, tipo shuffle e bounce. Questo parametro è modificabile direttamente via manopola.

Regolazioni:-120 – +120

❺ Velocity Rate
Determina di quanto si scosta la Velocity del playback dell'Arpeggio dal valore originale. Per esempio, un'impostazione di 100% significa che vengono usati i valori originali. Impostazioni al di sotto del 100% riducono la velocity delle note dell'Arpeggio, mentre quelle al di sopra di 100% incrementano le velocity. Se il valore di velocity risultante è inferiore a zero viene impostata su 1, e se la velocity risultante è superiore a 128 sarà impostata su 127.

Regolazioni:0 – 200%

❻ Gate Time Rate
Determina di quanto viene scostato il Gate Time (la durata) delle note dell'Arpeggio rispetto al valore originale. Un'impostazione di 100% significa che sono usati i valori originali. Impostazioni al di sotto del 100% accorciano i tempi di gate delle note dell'Arpeggio, mentre quelli superiori al 100% li allungano. Il Gate Time non può essere abbassato al di sotto del minimo normale che è 1; qualsiasi valore al di fuori di questo range viene automaticamente reimpostato sul minimo.

Regolazioni:0 – 200%

❼ Octave Range
Specifica in ottave il massimo range di Arpeggio. Le impostazioni positive del valore incrementano verso il basso il range di ottave del playback di Arpeggio, mentre quelle negative lo incrementano verso il basso. Questo parametro è modificabile direttamente via manopola.

Regolazioni:-3 – +0 – +3

❽ Loop
Se è su "on," l'Arpeggio si ripete ciclicamente quando le note sono tenute premute. Se è impostato su "off," l'Arpeggio viene eseguito solo una volta anche se tenete premute le note.

Impostazioni:off, on

❾ Trigger Mode
Quando Trigger Mode è impostato su "gate," premendo la nota parte il playback dell'Arpeggio, mentre rilasciandola esso si arresta. Se è su "toggle," premendo la nota parte/si arresta il playback dell'Arpeggio, mentre rilasciandola esso non viene influenzato. Solitamente questo parametro dovrebbe essere su "gate."

Impostazioni:gate, toggle

NOTE L'impostazione "toggle" di Trigger Mode è prevalente su quella di Hold "on" nel display Arpeggio Main (pagina 101). In altre parole, anche quando il parametro Hold è su "on," premendo la nota il playback dell'Arpeggio parte/si arresta se il Trigger Mode è predisposto su "toggle."

❿ Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold)
Alcuni tipi di Arpeggio includono una speciale sequenza di dati definita "Accent Phrase," il cui playback può essere prodotto solo quando vengono ricevuti valori di velocity superiori a quello specificato. Questo parametro determina la minima velocity che attiva "Accent Phrase".

Regolazioni:off, 1 – 127

⓫ Accent Start Quantize
Determina il tempo di partenza di Accent Phrase quando viene ricevuto il valore di Velocity specificato nel parametro precedente (Accent Vel Threshold). Se è su off, l'Accent Phrase parte non appena riceve il valore di Velocity specificato. Se è su on, l' Accent Phrase parte sul beat specificato per ogni tipo di Arpeggio dopo che è stata ricevuta quella Velocity specifica.

Impostazioni:off, on

⓬ Random SFX
Alcuni tipi di Arpeggio dispongono della funzione Random SFX che attiva un suono speciale come quello del rumore dei tasti sulla chitarra quando viene rilasciata una nota. Questo parametro determina se Random SFX è attivo o inattivo.

Impostazioni:off, on

⓭ Random SFX Velocity Offset
Determina il valore offset con cui le note di Random SFX saranno discoste dalle velocity originali. Se il valore di velocity risultante è inferiore a zero viene impostata su 1, e se la velocity risultante è superiore a 128 sarà impostata su 127.

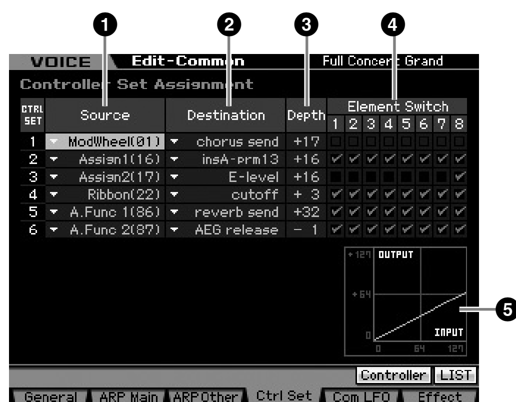
Regolazioni:-64 – +0 – +63

⓮ Random SFX Key On Control
Se è su "on," il suono speciale Random SFX viene eseguito alla velocity preprogrammata. Se è su"off,"il suono speciale Random SFX viene eseguito alla velocity generata quando la nota viene premuta.

Impostazioni:off, on

Impostazioni del Controller—[F4] Ctrl Set (Controller Set)

I controller come le manopole sul pannello frontale servono a cambiare e a regolare vari parametri per ogni voce — in tempo reale e simultaneamente. Per esempio, l'aftertouch della tastiera può controllare il vibrato e la rotella di modulazione o Modulation Wheel può controllare la brillantezza del tono.
Le impostazioni della funzione per tutti i controller sono definite "Controller Set," e per ogni voce ne possono essere create fino a sei. Il controller viene definito "Source", e la funzione controllata viene definita Destination. Da questo display, potete determinare i Controller Set.



NOTE Secondo il parametro selezionato, nel menù dei tab corrispondente al pulsante [SF6] appare l'icona LIST. In questa condizione potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST, quindi selezionate dall'elenco l'item desiderato. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❶ Source*

Determina quale controller del pannello deve essere assegnato ed usato per il Set selezionato. Ad un controller è anche possibile assegnare più funzioni. Potete impostare questo parametro agendo sul controller desiderato, mentre tenete premuto il pulsante [SF5] Controller.

Impostazioni:

PitchBend
Indica la rotella Pitch Bend incorporata.

ModWheel
Indica la rotella Modulation incorporata.

AfterTch (Aftertouch)
Indica l'evento generato quando viene applicata una pressione ad un tasto dopo che la nota è stata suonata.

FootCtrl1 (Foot Controller2)
FootCtrl2 (Foot Controller2)
Indica il Foot Controller collegato a ciascuno dei jack FOOT CONTROLLER 1 e 2 sul pannello posteriore.

FootSw (Footswitch)
Indica il Footswitch (interruttore a pedale) collegato al jack FOOT SWITCH ASSIGNABLE sul pannello posteriore.

Ribbon
Indica il Controller a nastro incorporato.

Breath
Indica il controller esterno che invia il numero di control change assegnato al Breath Controller nel modo Utility (pagina 264) al MOTIF XS via MIDI.

Assign1
Assign2
Indica le manopole contrassegnate come "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2" con la spia TONE 1 accesa.

A. Func 1
A. Func 2
Indica i pulsanti incorporati ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2].

NOTE Potete determinare in che misura la rotella del Pitch Bend influisce sul parametro Destination (sotto) impostando Pitch Bend Range Upper (❹) e Pitch Bend Range Lower (❺) nel display Play Mode (pagina 98).

❷ Destination*

Determina il parametro che viene controllato dal controller Source (sopra). Potete selezionare un portamento per ogni controller da 67 parametri, come volume, pitch e LFO depth.

Impostazioni: Consultare l'elenco dei Controlli nell'opuscolo Data List separato.

NOTE Per quanto riguarda "Insertion Effect A Parameter 1 – 16," "Insertion Effect B Parameter 1 – 16" e "Insertion Effect L Parameter 1 – 32" descritti nella Control List, sul display appaiono i nomi dei parametri del tipo di Effetto selezionato. Se appare uno di questi nomi, a quel parametro non è assegnata alcuna funzione.

Esempi di impostazione di Destination

Per controllare il volume:	Volume
Per applicare il vibrato alla voce:	Common LFO Depth 1 – 3 (C-LFO dpth1 – 3) *1
Per cambiare il pitch:	Element Pitch (coarse tune) *2
Per controllare la brillantezza della voce:	Element Filter Frequency (cutoff) *2
Per cambiare la velocità di Rotary Speaker:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *3
Per applicare un pedale wah alla voce:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

Per quanro riguarda *1 – *4, oltre a quelle sopracitate sono necessarie le seguenti impostazioni.

*1 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop
[F4] Com LFO → [SF2] Set → Control Dest = P mod

*2 [F3] Ctrl Set → Element Switch = on

*3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

*4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Wah effect
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

❸ Depth*

Determina in che misura il controller Source influenza il parametro Destination. Per valori negativi, il funzionamento del controller è invertito; le impostazioni massime del controller producono variazioni minime del parametro.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

❹ Element Switch*

Determina se il controller selezionato influenza ogni elemento. Questo parametro è disabilitato quando Destination (❷) sopra descritto è impostato su un parametro non correlato agli Elementi della voce.

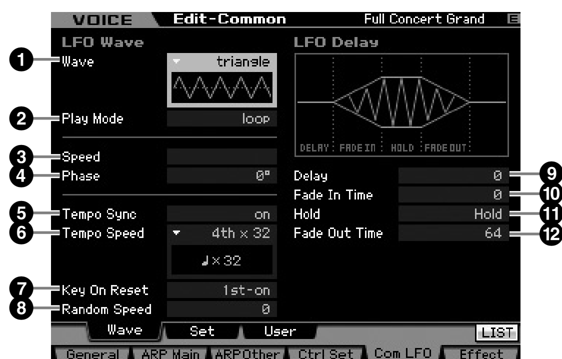
❺ Graph (Solo indicazione)
L'asse orizzontale indica il valore generato mediante la Source del Set selezionato, mentre quello verticale indica in che misura viene influenzato il parametro Destination.

Modulazione della Voice—[F5] Com LFO (Common LFO)

Determina come vengono prodotti vibrato, tremolo ed effetto wah utilizzando l'LFO (Low Frequency Oscillator). Dai display seguenti, potete impostare i parametri LFO di base comuni a tutti gli elementi della voce.

Impostazioni LFO Wave—[SF1] Wave (Common LFO Wave)

Questo display contiene vari parametri LFO, compresi il tipo di forma d'onda (wave) LFO, velocità ed effetti come il delay dell'LFO o fade in/out.



NOTE Secondo il parametro selezionato, nel menù dei tab corrispondente al pulsante [SF6] appare l'icona LIST. In questa condizione potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST, quindi selezionate dall'elenco l'item desiderato. Per i dettagli, vedere pagina 82

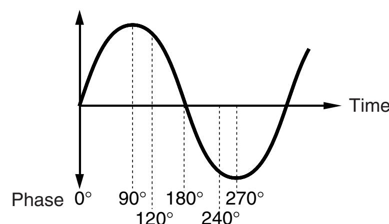
❶ Wave*
Seleziona la forma d'onda e determina come vibra con l'LFO. Sul display appare la forma d'onda selezionata.
Impostazioni:triangle, triangle+, saw up, saw down, squ1/4, squ1/3, square, squ2/3, squ3/4, trapezoid, S/H1, S/H2, user

user
Potete creare la vostra forma d'onda LFO originale. La forma d'onda LFO può essere creata nel display Common LFO User (pagina 105).

❷ Play Mode
Determina se l'LFO si ripete ciclicamente (loop) o solo una volta (one shot).
Impostazioni:loop, one shot

❸ Speed*
Determina la velocità della forma d'onda dell'LFO. Valori più alti producono velocità maggiori.
Regolazioni:0 – 63

❹ Phase
Determina il punto di inizio fase per la forma d'onda LFO quando viene resettata.
Impostazioni:0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



❺ Tempo Sync
Determina se l'LFO è sincronizzato oppure no con il tempo dell'Arpeggio o del sequencer (Song o Pattern).
Impostazioni:off (non sincronizzato), on (sincronizzato)

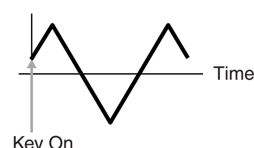
NOTE Se è impostato su "on" ed il parametro MIDI sync nel display MIDI del modo Utility (pagina 268) è impostato su "MIDI," la velocità dell'LFO è sincronizzata con il clock esterno.

❻ Tempo Speed
Questo parametro è disponibile soltanto se Tempo Sync è stato impostato su "on". Vi permette di apportare regolazioni dettagliate ai valori delle note che determinano come l'LFO pulsi in sincronismo con il sequencer o con l'Arpeggio.
Impostazioni:16th, 8th/3 (terzine di note da un ottavo), 16th. (sedicesimi puntati), 8th, 4th/3 (terzine di note da un quarto), 8th. (ottavi puntati), 4th (note da un quarto), 2nd/3 (terzine di metà), 4th. (note da un quarto puntate), 2nd (metà), whole/3 (terzine di note intere), 2nd. (metà puntate), 4th x 4 (quartine da un quarto; quattro note da un quarto sul beat), 4th x 5 (quintine da un quarto; cinque note da un quarto sul beat), 4th x 6 (sestine da un quarto; sei note da un quarto sul beat), 4th x 7 (settine da un quarto; sette note da un quarto sul beat), 4th x 8 (ottine da un quarto; otto note da un quarto sul beat), 4thx16 (sedici note da un quarto sul beat), 4thx32 (32 note da un quarto sul beat), 4thx64 (64 note da un quarto sul beat)

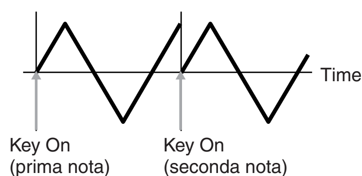
NOTE L'impostazione del tipo di nota (sopra) è sincronizzata con il tempo del playback di Arpeggio/Song/Pattern.

❼ Key On Reset
Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che viene premuta una nota. Sono disponibili le seguenti tre possibilità.
Impostazioni:off, each-on, 1st-on

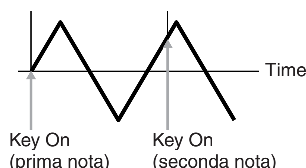
off
L'LFO continua ciclicamente e liberamente senza sincronizzazione con i tasti. Premendo un tasto inizia la forma d'onda LFO in qualsiasi fase si trovi l'LFO in quel punto.



each-on
L'LFO si resetta ad ogni nota suonata e inizia una forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase (sopra).



1st-on
L'LFO si resetta ad ogni nota suonata e inizia la forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase (sopra). Tuttavia, se suonate una seconda nota mentre è ancora tenuta premuta la prima, l'LFO continua il ciclo secondo la stessa fase come se fosse attivato dalla prima nota. In altre parole, l'LFO si resetta soltanto se la prima nota viene rilasciata prima di suonare la seconda.



❽ Random Speed

Determina l'entità con cui cambia casualmente la velocità dell'LFO. Un'impostazione di "0" produce la velocità originale. Valori più alti producono un maggior grado di variazione della velocità. Questo parametro non è impostabile se Tempo Sync (❺) è su on.

Regolazioni:0 – 127

❾ Delay*

Determina il tempo di ritardo dal momento in cui premete la nota sulla tastiera al momento in cui l'LFO diventa effettivo. Un valore più alto produce un tempo di ritardo o delay più lungo.

Regolazioni:0 – 127

❿ Fade In Time

Determina la quantità di tempo occorrente all'effetto LFO per iniziare (fade in) dopo che è trascorso il tempo di Delay. Un valore più alto produce un fade-in più lento. Se è su "0," l'effetto LFO non subentra lentamente (fade in) e raggiunge immediatamente il livello massimo, appena è trascorso il tempo di Delay.

Regolazioni:0 – 127

NOTE La fase iniziale è determinata dal parametro Phase (❹) sebbene nell'illustrazione sia indicata come 0.

⓫ Hold (Hold Time)

Determina la durata occorrente all'LFO per essere tenuto al massimo livello. Un valore più alto produce un tempo di Hold più lungo. Un'impostazione di 127 non produce dissolvenza (fade out).

Regolazioni:0 – 126, hold

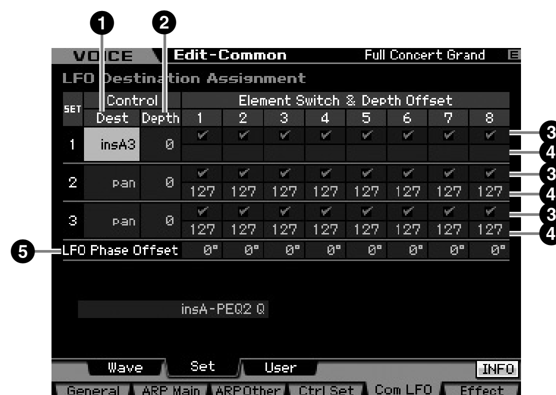
⓬ Fade Out Time

Determina il tempo occorrente all'LFO per dissolversi (fade out) dopo che è trascorso il tempo di Hold. Un valore più alto produce un fade-out o dissolvenza più lenta.

Regolazioni:0 – 127

Impostazioni di LFO Effect—[SF2] Set (Common LFO Set)

Da questo display potete selezionare il parametro destination per l'LFO (cioè quale aspetto del suono l'LFO deve controllare), gli Elementi influenzabili dall'LFO, e la profondità o Depth dell'LFO. Possono essere assegnate tre Destination, e per ognuna di esse potete scegliere fra vari parametri.



❶ Control Dest (Control Destination)*

Determina i parametri che devono essere controllati (modulati) dalla forma d'onda dell'LFO.

Impostazioni:insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32 (Effect parameters)
Ogni parametro del tipo di effetto selezionato viene modulato ciclicamente. Quando è selezionato uno di questi parametri, il nome di quello corrispondente per il tipo di effetto selezionato appare nella sezione più bassa del display.

A mod (Amplitude Modulation Depth)
Un effetto tremolo prodotto modulando ciclicamente il volume.

P mod (Pitch Modulation Depth)
Un effetto vibrato prodotto modulando ciclicamente il pitch.

F mod (Filter Modulation Depth)
Un effetto wah prodotto modulando ciclicamente la brillantezza tonale (brightness).

reso (Resonance)
Uno speciale effetto wah prodotto modulando ciclicamente la risonanza.

pan
Un effetto prodotto modulando ciclicamente la posizione stereo pan.

LFOspd (Element LFO Speed)
Se è selezionato, la velocità di Common LFO modula ciclicamente la velocità di Element LFO.

❷ Control Depth*

Determina la profondità di LFO Wave.

Regolazioni:0 – 127

❸ Element Switch 1 – 8*

Determina se ogni Elemento viene influenzato dall'LFO.

Impostazioni:☑ (attivo), ☐ (inattivo)

❹ Depth Offset 1 – 8

Determina i valori di offset del parametro Control Depth (sopra) per i rispettivi elementi. Se il valore di Control Depth

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File
Reference

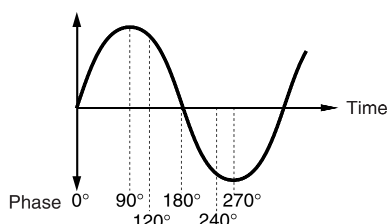
risultante è inferiore a zero, sarà impostato su 0, e se è superiore a 127 sarà impostato su 127.

Regolazioni:0 – 127

❺ LFO Phase Offset

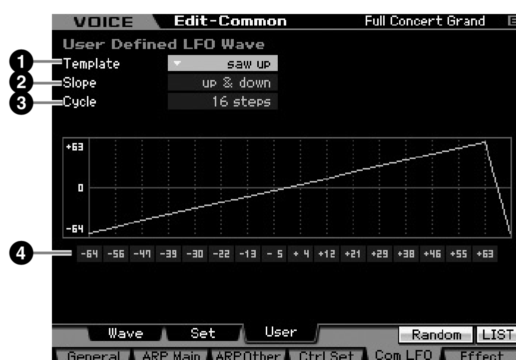
Determina i valori di offset del parametro Phase nel display [SF1] Wave per i rispettivi Elementi.

Impostazioni:0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



LFO personalizzato—[SF3] User (Common LFO User)

Da questo display potete creare la vostra forma d'onda LFO originale. Potete crearne una personale formata da sedici step. La forma d'onda LFO creata diventa disponibile quando il parametro Wave nel display Common LFO Wave è impostato su "user."



❶ Template

Potete selezionare una template (maschera) pre-programmata per la forma d'onda dell'LFO.

Impostazioni:all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step

all -64
I valori di tutti gli step sono impostati su 127.

all 0
I valori di tutti gli step sono impostati su 0.

all +63
I valori di tutti gli step sono impostati su +63.

saw up
Crea una forma d'onda a dente di sega rivolta verso l'alto.

saw down
Crea una forma d'onda a dente di sega rivolta verso il basso.

even step
I valori di tutti gli step dispari sono impostati su +63 e quelli degli step pari sono impostati su -64.

odd step
I valori di tutti gli step pari sono impostati su +63 e quelli degli step dispari sono impostati su -64.

NOTE Potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST quindi selezionare da esso quello desiderato. Vedere i dettagli a pagina 82.

NOTE Potete usare il pulsante [SF5] Random per richiamare casualmente la forma d'onda base. Ogni volta che premete il pulsante [SF5] Random, sul display appare in ordine casuale una forma d'onda LFO differente.

❷ Slope

Determina le caratteristiche della pendenza o della rampa della forma d'onda dell'LFO.

Impostazioni:off, up, down, up&down

off
Non crea "slope".

up
Crea una "slope" verso l'alto.

down
Crea una "slope" verso il basso.

up&down
Crea una "slope" verso l'alto, quindi verso il basso.

❸ Cycle

Determina il numero di step per creare la forma d'onda (wave).

Impostazioni:2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

❹ Level 1 – 16

Determina il livello di ogni step.

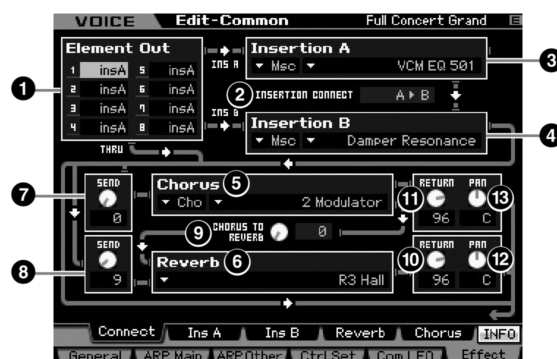
Regolazioni:-64 – +63

Impostazioni di Effect—[F6] Effect

Determina la connessione degli Effetti e i valori degli altri parametri per la voce selezionata. Per i dettagli sulla struttura nel modo Voice, vedere pagina 69.

Impostazioni della Connessione Effetti —[SF1] Connect

Questo display vi dà una panoramica immediata del percorso degli effetti ed un loro controllo generale.



NOTE Secondo il parametro selezionato, sul tab corrispondente al pulsante [SF6] appare l'icona LIST. In questa condizione, potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST, quindi selezionare l'item desiderato da quell'elenco. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❶ Element Out 1 – 8*

Determina quale Insertion Effect (A o B) viene usato per elaborare i singoli elementi. L'impostazione "thru" vi fa bypassare gli effetti Insertion per l'elemento specificato. Quando INSERTION CONNECT (❷) è su "ins L," il segnale proveniente da ciascun Elemento viene trasmesso a Insertion L a prescindere dall'impostazione qui effettuata.

Impostazioni:thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

❷ INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Da questo display potete impostare l'indirizzamento (routing) dell'effetto per gli effetti Insertion A e B. I cambi di impostazioni appaiono sul diagramma nel display, dandovi un quadro esatto del percorso del segnale. Per i dettagli, vedere pagina 69.

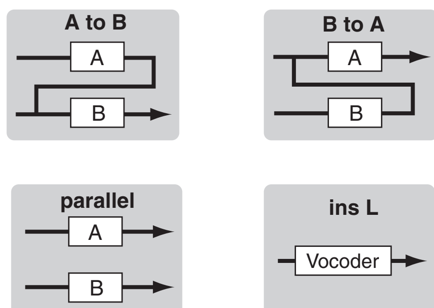
Impostazioni:parallel, ins A ▶ B, ins B ▶ A, ins L

parallel
I segnali elaborati con il blocco Insertion Effect A e B vengono inviati al blocco Master Effect, Master EQ, Reverb e Chorus.

ins A ▶ B
I segnali elaborati con il blocco Insertion Effect A vengono inviati all'Insertion Effect B e quelli elaborati con Insertion Effect B vengono inviati al blocco Master Effect, Master EQ, Reverb e Chorus.

ins B ▶ A
I segnali elaborati con il blocco Insertion Effect B vengono inviati all'Insertion Effect A e quelli elaborati con Insertion Effect A vengono inviati al blocco Master Effect, Master EQ, Reverb e Chorus.

ins L
Gli effetti Insertion A e B sono unificati, quindi usati come il Vocoder. I segnali elaborati con il blocco Vocoder vengono inviati al blocco Master Effect, Master EQ, Reverb e Chorus.



NOTE Se è selezionato "ins L", nel menù tab del pulsante [SF2] appare "ins L" e sparisce il pulsante [SF3].

NOTE Per le istruzioni dettagliate sull'uso del Vocoder, vedere pagina 109.

NOTE Se è selezionato "ins L", il segnale audio di questo strumento verrà emesso in mono.

❸ Insertion A (Insertion A Category/Type)*
❹ Insertion B (Insertion B Category/Type)*

Determina il tipo di effetto per Insertion A e B. Dalla colonna Category, potete selezionare una delle categorie degli effetti, ognuna delle quali contiene tipi di effetti simili. Dalla colonna Type, selezionatene uno fra quelli elencati nella Categoria selezionata.

Impostazioni:I dettagli sulle categorie degli Effetti e i loro tipi sono descritti a pagina 70.

❺ Chorus (Chorus Category/Type)*

Seleziona un tipo di Effetto Chorus dopo la selezione della categoria. Dalla colonna Category, potete selezionare una delle categorie degli effetti, ognuna delle quali contiene tipi di effetti simili. Dalla colonna Type, selezionatene uno fra quelli elencati nella Categoria selezionata.

Impostazioni:I dettagli sui tipi di effetto sono descritti a pagina 70.

❻ Reverb (Reverb Type)*

Determina il tipo dell'effetto riverbero. Non è necessario selezionare una Categoria perché ce n'è solo una.

Impostazioni:I dettagli sui tipi di effetto sono descritti a pagina 70.

❼ Chorus Send*

Regola il livello di mandata (send) del chorus. Più è alto il valore, più profondo è il Chorus.

Regolazioni:0 – 127

❽ Reverb Send*

Regola il livello di mandata (send) del riverbero. Più è alto il valore, più profondo è il riverbero.

Regolazioni:0 – 127

❾ CHORUS TO REVERB

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb. Più è alto il valore, più è marcato il Reverb applicato al segnale a cui è stato applicato il Chorus.

Regolazioni:0 – 127

❿ Reverb Return

Determina il livello di ritorno (Return) dell'effetto riverbero.

Regolazioni:0 – 127

⓫ Chorus Return

Determina il livello di ritorno (Return) dell'effetto Chorus.

Regolazioni:0 – 127

⓬ Reverb Pan

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Riverbero.

Regolazioni:L63 (tutto a sinistra) – C (centro) – R63 (tutto a destra)

⓭ Chorus Pan

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Chorus.

Regolazioni:L63 (tutto a sinistra) – C (centro) – R63 (tutto a destra)

Impostazioni Effect Parameter—[SF2] Ins A, [SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

Da questi display, potete regolare i parametri relativi all'Effetto quando il parametro INSERTION CONNECT (❷) è impostato su "parallel" o "ins A ▶ B" oppure "ins B ▶ A."



NOTE Secondo il parametro selezionato, sul menù tab corrispondente al pulsante [SF6] appare l'icona LIST. In questa condizione, potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST, quindi selezionare l'item desiderato da quell'elenco. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❶ Category
❷ Type

Dalla colonna Category, selezionate una delle categorie di effetti, ognuna delle quali contiene tipi di effetti simili. Dalla colonna Type, selezionatene uno fra quelli elencati nella Categoria selezionata.

I dettagli sulle categorie degli Effetti e i loro tipi sono descritti a pagina 70.

NOTE Nel display Reverb non appare la Category (❶).

❸ Preset

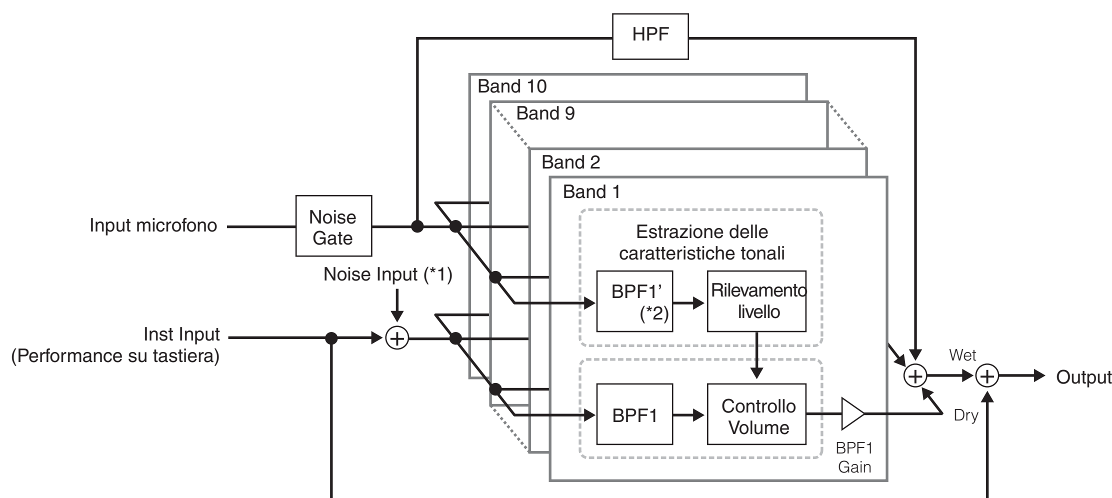
Potete impostare vari parametri per cambiare il modo in cui il suono viene influenzato dal tipo di Effetto selezionato. Questo parametro vi permette di richiamare le impostazioni preprogrammate di questi parametri di effetto.

❹ Effect Parameters

Il numero dei parametri ed il valore disponibile varia secondo l'effetto selezionato. Vedere a pagina 73 i dettagli sui parametri degli effetti. Consultate l'opuscolo separato Data List per le informazioni relative ai parametri per ogni tipo di Effetto.

Impostazioni Effect Parameter—[SF2] Ins L (Insertion Large)

Da questo display, potete impostare i parametri relativi al Vocoder. Esso viene richiamato via pulsante [SF2] ed è disponibile solo se il parametro INSERTION CONNECT (❷) nel display Connect è impostato su "ins L" (pagina 107). Vocoder è un particolare effetto di "voce da robot" che preleva le caratteristiche del suono del microfono e le aggiunge al suono mediante la vostra performance alla tastiera. Per creare quest'effetto Vocoder, dovete suonare la tastiera e contemporaneamente parlare nel microfono. Per usare l'effetto Vocoder, collegate un microfono al connettore A/D INPUT sul pannello posteriore, quindi seguite le istruzioni riportate a pagina 111.



*1 Viene usato il rumore generato nell'unità Vocoder.
*2 La frequenza di taglio del BPF1' potrebbe non essere uguale a quella del BPF1. Questo dipende dalle impostazioni di Formant Shift e Formant Offset.



❶ Type
Determina se il Vocoder viene applicato alla voce corrente. Se è su “Thru,” alla voce non viene applicato il Vocoder.

Impostazioni: Thru, Vocoder

❷ Vocoder Attack
Determina il tempo di attacco del suono Vocoder. A valori più alti corrispondono attacchi più lenti.

Regolazioni:1ms – 200ms

❸ Vocoder Release
Determina il tempo di release del suono del Vocoder. A valori più alti corrispondono decadimenti più lenti.

Regolazioni:10ms – 3000ms

❹ Mic Gate Threshold
Determina il livello di soglia del “noise gate” per il suono del microfono. Se il noise (rumore) interferisce con l’effetto Vocoder, impostate questo parametro su un valore piuttosto alto per evitare che il “noise” produca inavvertitamente dei suoni imprevedibili.

Regolazioni:-72dB – -30dB

❺ Gate Switch
Determina se il suono del microfono viene emesso dall’HPF quando rilasciate le note. Solitamente, impostatelo su “on.”

Impostazioni:off, on

off: Il suono del microfono viene emesso sempre. (Lo sentite sempre).)
on: Il suono del microfono viene emesso solo mentre premete il tasto della nota.

❻ HPF Freq (High Pass Filter Frequency)
Determina la frequenza di taglio HPF per il suono immesso via microfono. Impostandolo su un valore basso si riduce la quantità di suono elaborata —in altre parole, è molto prossimo all’originale. Impostandolo su valori più alti si enfatizzano i suoni consonanti e sibilanti a frequenza più alta (facilita la comprensione delle parole).

Impostazioni:thru, 500Hz – 16.0kHz

❼ HPF Output Level
Determina il livello del suono del microfono emesso dal filtro HPF (High Pass Filter).

Regolazioni:0 – 127

❽ Formant Shift
Determina in che misura (in BPF) viene spostato il valore della frequenza di taglio dei filtri BPF (per l’input strumentale o Inst Input). Questo parametro è utilizzabile per regolare il pitch del suono del Vocoder.

Impostazioni:-2, -1, +0, +1, +2

❾ Formant Offset
Regola finemente la frequenza di taglio di tutti i filtri BPF (per l’input strumentale o Inst Input). Questo parametro è utilizzabile per regolare finemente il pitch del suono del Vocoder.

Regolazioni:-63 – +0 – +63

❿ Mic Level
Determina il livello del suono del microfono, che deve essere immesso nel Vocoder.

Regolazioni:0 – 127

⓫ Inst Input Level
Determina il livello del suono della performance alla tastiera, che deve essere immesso nel Vocoder.

Regolazioni:0 – 127

⓬ Noise Input Level
Determina il livello di “noise” che deve essere immesso nel Vocoder. Può essere usato per enfatizzare i suoni sibilanti ed esplosivi e rende più distinta la pronuncia di un discorso.

Regolazioni:0 – 127

⓭ Output Level
Determina il livello di uscita del Vocoder.

Regolazioni:0 – 127

⓮ Dry/Wet Balance
Determina il bilanciamento fra il suono dry (senza effetto) e quello wet (con l’effetto). Maggiore è l’impostazione W (wet), più profondo è l’effetto.

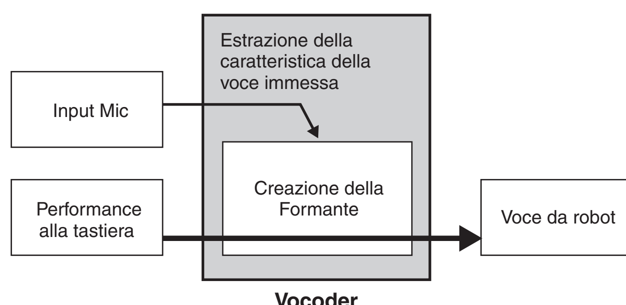
Impostazioni:D63>W – D=W – D<W63

⓯ BPF1 – 10 Gain (Band Pass Filter 1 – 10 Gain)
Determina il guadagno di ogni output dei BPF 1 – 10 per l’Inst Input (suono della performance alla tastiera). BPF1 corrisponde alla Formant più bassa mentre BPF 10 corrisponde a quella più alta.

Impostazioni:-18dB – +18dB

Struttura del Vocoder

La voce umana è formata da suoni generati dalle corde vocali e filtrate da gola, naso e bocca. Queste sezioni risonanti hanno specifiche caratteristiche di frequenza e funzionano in pratica come un filtro, creando molte formanti (contenuto armonico). L'effetto Vocoder estrae le caratteristiche della voce dall'input del microfono e ricrea le formanti vocali con l'uso di filtri multibanda. La voce "robotica" viene creata facendo passare attraverso i filtri i suoni intonati (pitched) di strumenti musicali (come il suono di un sintetizzatore).



Uso dell'effetto Vocoder

Dopo aver collegato un microfono al connettore A/D INPUT sul pannello posteriore, seguite le istruzioni sotto riportate per usare l'effetto Vocoder.

1 Impostate i parametri relativi al Vocoder.

Nel modo Voice Play, premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo omonimo, premete il pulsante [F4] quindi [SF1] per richiamare il display Output (pagina 265). Impostate su "ins L" Output Select (❹).

NOTE Quando si usa il Vocoder nel modo Performance, bisogna impostare su "ins L" il parametro Output Select dal display Output (pagina 266) del modo Performance Edit. Se lo si usa nel modo Song/Pattern, bisogna impostare su "ins L" il parametro Output Select dal display Audio In (pagina 234) del modo Mixing Edit.

2 Impostate l'Input Gain del connettore A/D INPUT sul microfono.

Nel modo Utility, premete il pulsante [F2] per richiamare il display Input/Output (pagina 263), quindi impostate su "mic" il parametro Mic/Line.

3 Nel modo Voice Play, selezionate la voce desiderata a cui è applicato il Vocoder.

4 Selezionate il Vocoder come connessione dell'effetto Insertion.

Nel modo Voice Play, premete il pulsante [EDIT] quindi [COMMON EDIT] per entrare nel modo Voice Common Edit. Premete il pulsante [SF1] per richiamare il display Connect (pagina 107), mettete il parametro INSERTION CONNECT su "ins L", quindi impostate su "Vocoder" il parametro Insertion L.

NOTE Quando INSERTION CONNECT (❷) è su "ins L", il segnale audio da questo strumento viene emesso in mono.

5 Se occorre, impostate i parametri relativi a Vocoder.

Immette nel microfono la vostra voce mentre premete la nota o le note per generare un suono Vocoder tipo macchina (robot). Premete il pulsante [SF2] per richiamare il display Insertion L, quindi regolate i parametri relativi mentre ascoltate il suono del Vocoder.

6 Premete il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Store (pagina 97) e memorizzate la voce editata.

Parametri Element Edit

[VOICE] → Selezione Normal Voice → [EDIT] → [1] – [8]

Se volete editare i suoni che costituiscono una voce ed i parametri base che determinano il suono come Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude ed EG (Envelope Generator), richiamate il display Element Edit.

Significato degli asterischi (*)
Per gli utenti non molto esperti di editing delle voci potrebbe essere difficile dover gestire molti parametri; per cui sono stati contrassegnati con asterisco quelli base e più facili da comprendere. Se non siete esperti di editing delle voci, cominciate con questi parametri.

Display Element selezionato/ display Four-Element

Nel modo Element Edit, potete usare due tipi di display. Un tipo vi fa editare i parametri per l'Elemento selezionato e l'altro display vi fa visualizzare i parametri per quattro elementi. Con il pulsante [SF5] potete commutare la visualizzazione fra questi due display. Quando appare quello relativo ai quattro Elementi, potrete ulteriormente passare dal display degli Element 1 – 4 a quello degli Elementi 5 – 8 usando i pulsanti cursore sinistro e destro.

Il display che indica le impostazioni dell'Elemento corrente





Il display che indica le impostazioni di quattro Elementi



Quest' icona indica che potete richiamare il display per altri 4 Elementi.

Impostazione di Waveform e Note range dell'Elemento—[F1] Oscillator



NOTE Secondo il parametro selezionato sul tab corrispondente al pulsante [SF6] appare l'icona LIST. In questa condizione, potete premere il pulsante [SF6] LIST e quindi selezionare dall'elenco l'item desiderato. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❶ Element Switch*

Determina se l'Elemento correntemente selezionato è on o off. Quando è su off, l'Elemento che state editando non suona.

Impostazioni: off (inattivo), on (attivo)

❷ XA Control (Expanded Articulation Control)

Expanded Articulation (XA) è una speciale caratteristica del MOTIF XS che fornisce una superiore flessibilità e un maggior realismo di esecuzione (vedere riquadro alla pagina successiva). Questo parametro determina come funziona la caratteristica XA dell'Elemento. Provate ad impostare questo parametro facendo riferimento ai quattro tipi di XA Mode descritti sotto. Potete realizzare il suono desiderato in base all'articolazione della vostra performance assegnando lo stesso Element Group agli elementi aventi lo stesso tipo di "XA mode".

Impostazioni: normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on

normal
Se è selezionato, l'Elemento suona normalmente ogni volta che premete la nota.

legato
Se è selezionato in combinazione con il modo Mono, quando suonate la tastiera in legato subentra un Elemento alternativo (differente da quello usato quando "XA mode" è su "normal") (suonando una singola nota della linea melodica prima di rilasciare quella precedente).

key off sound
Se selezionato, l’Elemento suona ogni volta che rilasciate una nota.

wave cycle
Se è selezionato per più Elementi, ogni Elemento suona alternativamente secondo il suo ordine numerico ogni volta che suonate una nota. (In altre parole, suonando la prima nota suona Element 1, la seconda suona Element 2, e così via.)

wave random
Se è selezionato per più Elementi, ogni Elemento suona casualmente quando premete la nota.

all AF off
Se è selezionato, l’Elemento suona se entrambi i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION sono su off.

AF 1 on
Se è selezionato, l’Elemento suona se il pulsante ASSIGNABLE FUNCTION [1] è su on.

AF 2 on
Se è selezionato, l’Elemento suona se il pulsante ASSIGNABLE FUNCTION [2] è su on.

Caratteristiche di Expanded Articulation (XA)

Expanded Articulation (XA) è un sofisticato sistema di generazione suono, di recente realizzazione, che vi permette di ricreare tecniche esecutive naturali dal suono realistico — come legato e staccato — spesso usate su strumenti acustici, ma finora non disponibili o difficilmente realizzabili sulle tastiere elettroniche. Dà anche altri modi esclusivi con i quali il suono cambia casualmente e alternativamente mentre suonate.

Realistica performance in legato

Specificate un Elemento o gli Elementi da attivare quando suonate in legato.
→ Impostate su "legato" il parametro di controllo XA per gli Elementi desiderati.

Autentico suono del release delle note

Specificate un Elemento o gli Elementi da attivare quando rilasciate una nota. Questo, per esempio, potrebbe essere usato per riprodurre il caratteristico suono del pizzicato su un’arpa, quando viene rilasciata una nota.
→ Impostate su "key off sound" il parametro di controllo XA per gli Elementi desiderati.

Suoni differenti per ogni nota

Specificate differenti Elementi da suonare nell’ordine o casualmente.
→ Impostate su "wave random" o su "wave cycle" il parametro di controllo XA per gli Elementi desiderati.

Commutare fra differenti suoni per ricreare la naturale performance su uno strumento acustico

Specificate quali Elementi suoneranno in base alla condizione on/off dei pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION. Per esempio, ciò può essere usato con la voce di una chitarra acustica per commutare fra il suono normale e quello con molti armonici.
→ Impostate il parametro di controllo XA per gli Elementi desiderati su "all AF off," "AF 1 on," o "AF 2 on."

Nuove sonorità e nuovi stili di esecuzione

Queste funzioni estremamente versatili possono essere applicate con efficacia non solo per i suoni acustici, ma anche per le voci elettroniche del sintetizzatore. La caratteristica XA apre un enorme potenziale per realizzare suoni autentici, eseguire musica con espressione e scoprire nuovi stili creativi di esecuzione.

❸ Element Group

Determina il gruppo di “XA mode” per cui gli Elementi dello stesso gruppo possono essere richiamati nell’ordine o casualmente. Assegnate lo stesso numero di gruppo agli Elementi con lo stesso tipo di “XA mode”.
Questa possibilità di impostazione qui non è disponibile se i parametri di “XA mode” di tutti gli Elementi sono impostati su “normal.”

Impostazioni: 1 – 8

❹ Wave Bank (Waveform Bank)*

Determina il Waveform Bank assegnato a Element, Preset o User. Le User Waveforms possono essere create sulla base dei campioni registrati nel modo Sampling.

Impostazioni: PRE (preset waveform), USR (user waveform)

NOTE Per i dettagli su Waveform, fate riferimento alla spiegazione del modo Sampling a pagina 161.

❺ Wave Category*
❻ Wave Number*

Determina la Waveform assegnata all’Elemento mediante la selezione di Waveform Category e Number. Per un elenco completo delle Waveforms contenute in un Preset Bank, fate riferimento alla Waveform List presente sull’opuscolo separato Data List.

❼ Key On Delay

Determina il tempo (delay o ritardo) intercorrente fra il momento in cui premete una nota sulla tastiera ed il punto in cui il suono viene effettivamente prodotto. Maggiore è il valore, più è lungo il tempo del delay o ritardo.

Regolazioni: 0 – 127

❽ Delay Tempo Sync

Determina se il parametro Key On Delay sopra indicato è sincronizzato alla velocità dell’Arpeggio o del sequencer (Song o Pattern).

Impostazioni: off (non sincronizzato), on (sincronizzato)

❾ Delay Tempo

Determina la temporizzazione di Key On Delay se Delay Tempo Sync è stato disposto su on.

Impostazioni: 16th, 8th/3 (terzine di note da un ottavo), 16th. (sedicesimi puntati), 8th, 4th/3 (terzine di note da un quarto), 8th. (ottavi puntati), 4th (note da un quarto), 2nd/3 (terzine di metà), 4th. (note da un quarto puntate), 2nd (metà), whole/3 (terzine di note intere), 2nd. (metà puntate), 4th x 4 (quartine da un quarto; quattro note da un quarto sul beat), 4th x 5 (quintine da un quarto; cinque note da un quarto sul beat), 4th x 6 (sestine da un quarto; sei note da un quarto sul beat), 4th x 7 (settine da un quarto; sette note da un quarto sul beat), 4th x 8 (ottine da un quarto; otto note da un quarto sul beat))

⑩ Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Determina con quanta gradualità il suono dell'Elemento diminuisce in volume in base alla distanza dei cambiamenti di velocity all'esterno dell'impostazione di Velocity Limit (⑪). Un'impostazione di zero non produce suono all'esterno del range d'impostazione di Velocity Limit. Più alto è il valore, più è graduale il cambiamento di livello. L'applicazione pratica di questo parametro serve a creare delle dissolvenze di velocity naturali, in cui Elementi differenti cambiano gradualmente secondo la pressione esercitata per suonare.

Regolazioni:0 – 127

⑪ Velocity Limit

Determina i valori minimo e massimo del range di velocity all'interno del quale ogni Elemento risponde. Ogni elemento suona soltanto per le note suonate all'interno del range di velocity specificato. Per esempio, ciò vi permette di avere un solo elemento quando suonate in maniera soft e di averne un altro quando suonate in maniera più energica.

Specificando prima il valore massimo e quindi quello minimo, per esempio impostando un Velocity Limit di 93 - 34, i velocity range considerati saranno 1 - 34 e 93 - 127.

N.d.T. Le note suonate con valori di velocity intermedi fra 35 e 92 non suonano.

Regolazioni:1 – 127

⑫ Note Limit

Determina le note più bassa e più alta del range della tastiera per ogni elemento. L'elemento selezionato suona soltanto quando suonate le note all'interno di questo range.

Specificando prima la nota più alta e poi quella più bassa, per esempio "C5 to C4," i range di note considerati saranno "C -2 to C4" e "C5 to G8."

N.d.T. Le note suonate fra C4 e C5 non suonano l'elemento selezionato.

Impostazioni:C -2 – G8

NOTE Potete impostare un tasto (Key) direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] INFO. Per i dettagli, vedere pagina 82.

⑬ Ins Effect Output (Insertion Effect Output)

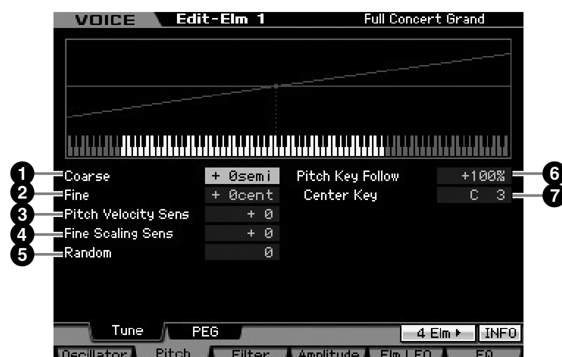
Determina quale effetto Insertion (A o B) viene usato per elaborare ogni singolo elemento. L'impostazione "thru" vi permette di bypassare gli effetti Insertion per il tasto specifico. (Questo parametro è lo stesso di Element Out 1 – 8 nel display CONNECT (pagina 107) di Voice Common Edit. Effettuando qui le impostazioni si cambia automaticamente quella del parametro.)

Se INSERTION CONNECT (❷) è su "Ins L," il segnale proveniente da ogni Elemento viene inviato a Insertion L a prescindere dall'impostazione qui stabilita.

Impostazioni:thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

Impostazioni del Pitch—[F2] Pitch

Tuning e Pitch Scaling—[SF1] Tune



❶ Coarse (Coarse Tuning)

Determina il pitch di ogni elemento in semitoni.

Regolazioni:-48 semi – +0 semi – +48 semi

❷ Fine (Fine Tuning)

Determina il pitch di ogni elemento in cents.

Regolazioni:-64 cents – +0 cents – +63 cents

❸ Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity)

Determina come il Pitch risponde alla velocity. Le impostazioni positive fanno innalzare il pitch quando si suona la tastiera con più energia e i valori negativi lo abbassano. Un'impostazione di 0 non produce cambiamenti del pitch.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

❹ Fine Scaling Sens (Fine Scaling Sensitivity)

Determina il grado con cui le note (specificamente la loro posizione o range di ottava) influenzano il pitch nell'accordatura fine (impostata sopra) dell'Elemento selezionato, considerando C3 come pitch base. Un'impostazione positiva fa sì che il pitch delle note più basse cambi più lentamente e che quelle più alte si innalzino più velocemente. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

❺ Random

Vi permette di variare casualmente il pitch dell'Elemento per ogni nota suonata. Più alto è il valore, maggiore è la variazione del pitch. Un valore di "0" non produce pitch change.

Regolazioni:0 – 127

❻ Pitch Key Follow

Determina la sensibilità dell'effetto Key Follow (l'intervallo del pitch di note adiacenti), tenendo come standard il pitch del Center Key (❼). A +100% (l'impostazione normale) le note adiacenti sono differenziate di un semitono (100 centesimi). A 0%, tutte le note hanno lo stesso pitch del Center Key. Per valori negativi, le impostazioni sono invertite.

Regolazioni:-200% – +0% – +200%

NOTE Questo parametro è utile per creare delle accordature alternative oppure per usare i suoni che non hanno bisogno di essere spaziati in semitoni, ad esempio i suoni di batteria o percussioni intonate in una voce normale (Normal Voice).

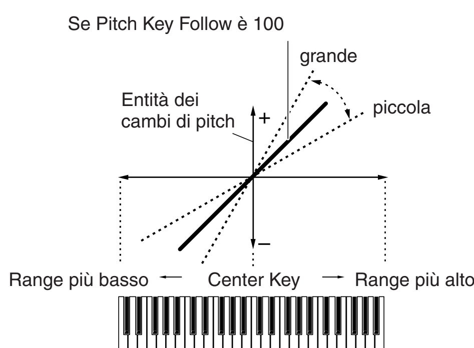
❼ Center Key

Determina la nota centrale o il pitch dell'effetto Pitch Key Follow. Il numero di nota qui impostato è dello stesso pitch di quello normale a prescindere dall'impostazione di Pitch Key Follow.

Impostazioni:C -2 – G8

NOTE Potete impostare il Center Key direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] e premendo il tasto desiderato. Consultare la sezione Operazioni base, a pagina 82.

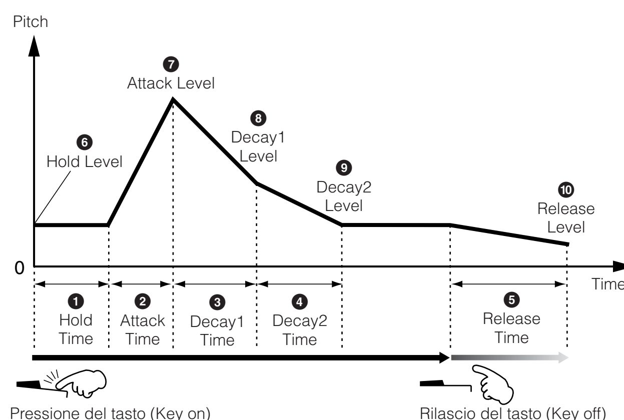
Pitch Key Follow e Center Key



Impostazioni di Pitch EG—[SF2] PEG (Pitch EG)

Da questo display potete impostare i parametri di Pitch EG. Usando il PEG, potete controllare la transizione del pitch dal momento in cui il suono inizia fino a quello in cui cessa.





Time

I parametri Time vi permettono di impostare il tempo fra i punti di giunzione dei parametri dei livelli sotto indicati. Un valore più alto produce un tempo più lungo prima che venga raggiunto il livello successivo.

Regolazioni:0 – 127

❶ Hold Time

Determina il tempo fra il momento in cui premete una nota sulla tastiera ed il momento in cui ha inizio l'inviluppo (envelope).

❷ Attack Time

Determina la velocità di attacco dal pitch iniziale (Hold Level) al pitch normale della voce dopo che è trascorso l'hold time.

❸ Decay 1 Time

Determina con quanta velocità l'inviluppo cade dal pitch normale (Attack Level) della voce fino al pitch specificato come Decay 1 Level.

❹ Decay 2 Time

Determina con quanta velocità l'inviluppo cade dal Decay1 Level fino al pitch specificato come Decay2 Level.

❺ Release Time

Determina con quanta velocità l'inviluppo cade dal pitch specificato come Decay2 Level a quello specificato come Release Level, quando la nota viene rilasciata.

Level

I parametri Level vi permettono di determinare l'entità della deviazione del pitch sulla base di quello standard specificato come Coarse Tuning e Fine Tuning nel display Tune (pagina 114) in ogni punto di inviluppo (envelope).

Regolazioni:-128 – +0 – +127

❻ Hold Level

Determina il pitch iniziale nel momento in cui la nota viene premuta.

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File
Reference

❼ Attack Level
Determina il pitch normale della nota premuta.

❽ Decay 1 Level
Determina il livello che il pitch del suono raggiunge dall'Attack Level dopo che è trascorso il Decay1 time.

❾ Decay 2 Level
Determina il pitch del livello di sustain che viene mantenuto mentre viene tenuta una nota.

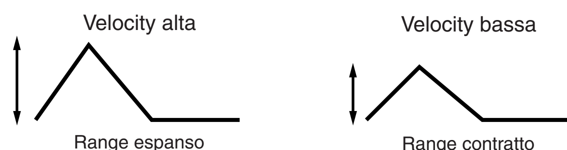
❿ Release Level
Determina il pitch finale dopo che la nota è stata rilasciata.

⓫ EG Depth
Determina l'estensione del range entro il quale l'inviluppo del pitch (pitch envelope) cambia. A 0 il pitch non cambia. Più il valore si discosta da 0, più il pitch range aumenta. Per valori negativi, il pitch change produce l'effetto opposto.

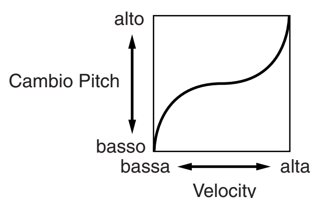
Regolazioni:-64 – +0 – +63

⓬ EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity)
Determina la risposta del pitch range dell'Elemento alla velocity. Se è impostato su un valore positivo, alti valori di velocity fanno espandere il pitch range mentre quelli bassi lo contraggono, come mostrato in figura. Se è impostato su un valore negativo, alti valori di velocity fanno contrarre il pitch range mentre quelli bassi lo espandono
Se è su 0, il pitch envelope non varia, qualsiasi sia il valore di velocity.

Regolazioni:-64 – +0 – +63



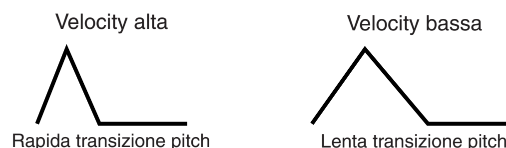
⓭ EG Depth Vel Curve (EG Depth Velocity Curve)
Queste cinque curve determinano come verrà generato il pitch range secondo la velocity (forza di esecuzione) con cui suonate le note sulla tastiera. Il grafico mostra nel display la curva di risposta della velocity. La linea orizzontale rappresenta i valori di velocity ricevuti, mentre la linea verticale rappresenta i valori di pitch range.



Impostazioni: Curve 0 – 4

⓮ EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)
Determina come il tempo di transizione del PEG (speed) risponde ai valori di "velocity" ovvero la forza con cui viene premuta una nota. Se è impostato su un valore positivo, valori alti di "velocity" producono una rapida transizione del PEG mentre a valori bassi la transizione è lenta, come illustrato in figura. Se è impostato su valori negativi, valori alti di "velocity" producono una lenta transizione del PEG mentre a valori bassi la transizione è rapida. Su un valore pari a zero, la velocità di transizione del PEG non cambia a prescindere dal valore di "velocity".

Regolazioni:-64 – +0 – +63



⓯ EG Time Segment.
Determina la parte del Pitch EG che influisce su EG Time Velocity Sensitivity (⓮).

Impostazioni:attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack
EG Time Velocity Sensitivity influenza Attack Time e Hold Time.

atk+dcy (attack+decay)
EG Time Velocity Sensitivity influenza Attack Time, Decay1 Time e Hold Time.

decay
EG Time Velocity Sensitivity influenza Decay 1/2 Time.

atk+rls (attack+release)
EG Time Velocity Sensitivity influenza Attack Time, Release Time e Hold Time.

all
EG Time Velocity Sensitivity influenza tutti i parametri Pitch EG Time.

⓰ EG Time Key Follow
Determina in che misura le note (specificamente, la loro posizione o il range di ottava) influiscono sui tempi di Pitch EG dell'Elemento selezionato. Un'impostazione positiva fa sì che il pitch delle note più alte cambi più velocemente e quello delle note più basse cambi più lentamente. I valori negativi hanno l'effetto opposto. Se è impostato su 0, la velocità di transizione del pitch EG non cambia a prescindere dalla nota premuta.

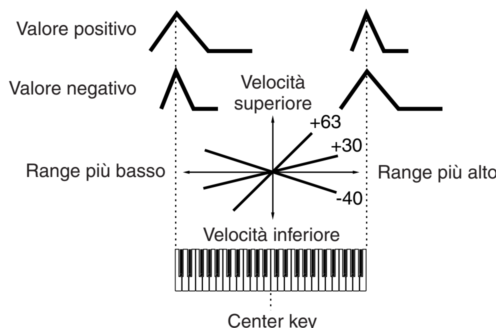
Regolazioni:-64 – +0 – +63

(17) Center Key

Determina la nota centrale o il pitch per EG Time Key Follow (16). Quando viene suonata la nota di Center Key, il PEG si comporta secondo le sue impostazioni effettive.

Impostazioni: C -2 – G8

EG Time Key Follow e Center Key



NOTE Potete impostare la nota direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] e premendo il tasto desiderato. Consultare la sezione Operazioni base, a pagina 82.

Regolare la brillantezza del suono con il filtro—[F3] Filter

Selezione di un tipo di filtro—[SF1] Type

Da questo display potete selezionare un tipo di filtro (Filter Type) per l'elemento corrente. Le caratteristiche tonali della voce e le funzioni Filter cambiano secondo il tipo di filtro qui selezionato.



(1) Type*

Determina il tipo di filtro per l'elemento corrente.

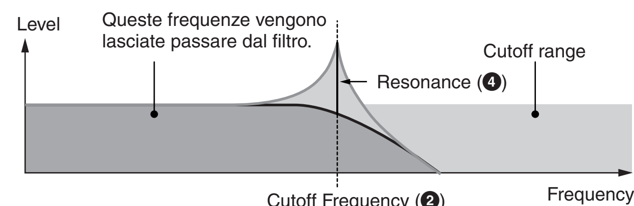
Impostazioni: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

Tipi di Filtri

LPF (Low Pass Filter)

È un tipo di filtro che lascia passare solo i segnali al di sotto della frequenza di taglio (Cutoff Frequency). Il suono può essere schiarito aumentando la frequenza di taglio del filtro o scurito diminuendola. Potete produrre un particolare suono "incisivo" incrementando la Resonance per enfatizzare il livello di segnale nell'area della Cutoff Frequency. Questo tipo di filtro è il più comune ed utile per produrre i classici suoni di synth.

LPF24D
Un filtro passa-basso dinamico da 24dB/ott. con un suono digitale caratteristico. Comparato con il tipo LPF 24A (vedi sotto), questo filtro può produrre un effetto risonanza molto più pronunciato.



LPF24A
Un filtro passa-basso dinamico digitale con caratteristiche simili al filtro del synth analogico a 4-poli.

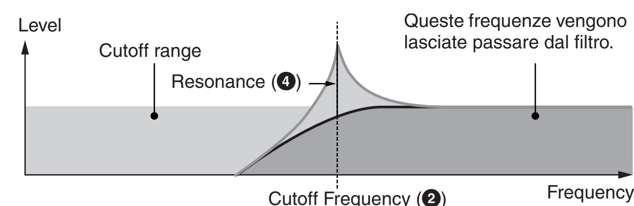
LPF18
Filtro passa-basso da 18dB/ottava a 3 poli.

LPF18s
Filtro passa-basso da 18dB/ottava a 3 poli. Questo filtro ha una pendenza (slope) di cutoff più uniforme rispetto al tipo LPF 18.

HPF (High Pass Filter)

È un tipo di filtro che lascia passare solo i segnali al di sopra della frequenza di taglio (Cutoff Frequency). Con la Resonance potete modificare ulteriormente il carattere del suono.

HPF24D
Un filtro passa-alto dinamico da 24dB/ott. con un suono digitale caratteristico. Questo filtro può produrre un effetto di risonanza pronunciato.

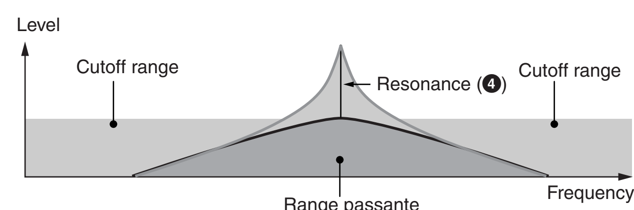


HPF12
Filtro passa-alto dinamico da 12 dB/ott.

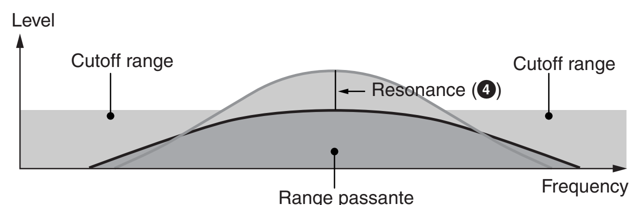
BPF (Band Pass Filter)

Questo tipo di filtro è una combinazione di un LPF ed un HPF. Se è selezionato, potete impostare il valore di Cutoff Frequency intorno al quale viene lasciato passare il segnale audio.

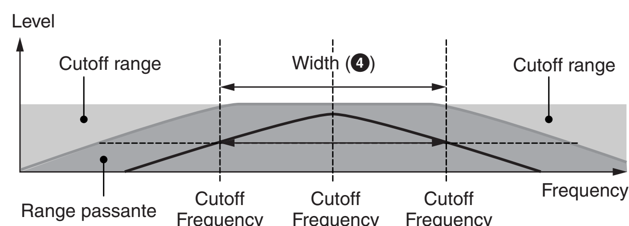
BPF12D
Combinazione di un HPF e LPF da -12 dB/ott. con un caratteristico suono digitale.



BPF6
Combinazione di un HPF e un LPF da -6 dB/ott.



BPFw
Un filtro BPF da 12 dB/ott. che combina i filtri HPF e LPF per permettere più ampie impostazioni di larghezza di banda.

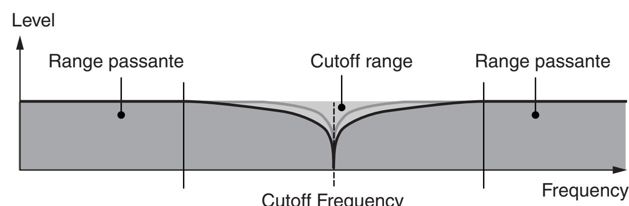


BEF (Band Elimination Filter)

Se è selezionato questo tipo di filtro, potete impostare la Cutoff Frequency intorno al valore in cui il segnale audio viene escluso o eliminato. Il filtro a eliminazione di banda ha l'effetto opposto sul suono rispetto a quello tipo Band Pass Filter.

BEF12

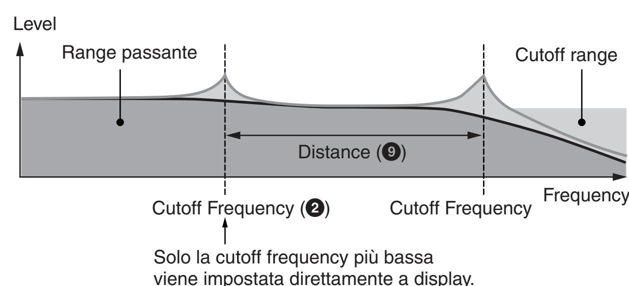
BEF6



Dual Type Filter

È una combinazione di due filtri dello stesso tipo. Potete editare la distanza fra le due Cutoff Frequency.

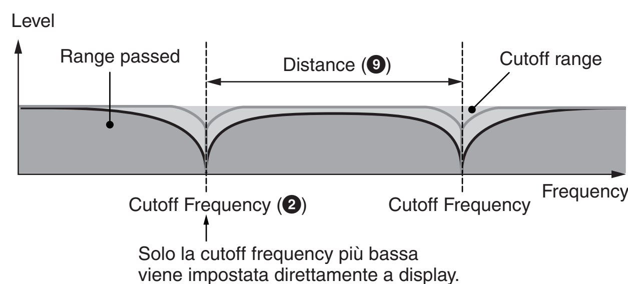
Dual LPF
Due filtri passa-basso da 12dB/ott. collegati in parallelo.



Dual HPF
Due filtri passa-alto da 12dB/ott. collegati in parallelo.

Dual BPF
Due filtri elimina-banda da -6dB/ott. collegati in parallelo.

Dual BEF
Due filtri passa-banda da -6dB/ott. collegati in parallelo.



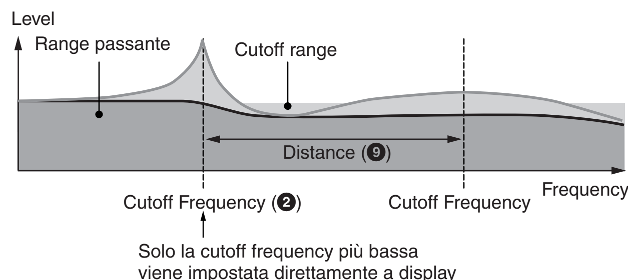
Combination Type Filter

Questo tipo è una combinazioni di due tipi differenti. Potete editare la distanza fra i valori delle due Cutoff Frequency.

LPF12+HPF12
Combinazione di un filtro passa-basso e di uno passa-alto da -12 dB/ott. Se è selezionato questo tipo di filtro, sono impostabili HPF Cutoff (10) e HPF Key Follow Sensitivity (11) . Sul display appare solo il grafico relativo a LPF.

LPF6+HPF6
Combinazione di un filtro passa-basso e di uno passa-alto da -6 dB/ott. Se è selezionato questo tipo di filtro, sono impostabili HPF Cutoff (10) e HPF Key Follow Sensitivity (11) . Sul display appare solo il grafico relativo a LPF.

LPF12+BPF6
Combinazione di un filtro passa-basso e di uno passa-alto. Potete editare la distanza fra i valori delle due Cutoff Frequency.



2 Cutoff*

Determina la frequenza di taglio (Cutoff Frequency) per il filtro o la frequenza centrale intorno alla quale vieve applicato il filtro. Le caratteristiche tonali della voce e la funzione della Cutoff Frequency cambiano secondo il filtro selezionato. Impostate questo parametro osservando il grafico che appare sul display.

Regolazioni:0 – 255

3 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)

Determina la sensibilità della Cutoff Frequency (2) alla velocity (forza con cui si suona sulla tastiera dello strumento). Per impostazioni positive, più forte suonate la tastiera, più alta diventa la frequenza di cutoff. Per impostazioni negative, più suonate forte, più è bassa la frequenza di cutoff.
Con impostazione 0, Cutoff Frequency non cambia a prescindere dalla "velocity". Impostazioni negative fanno sì che la Cutoff Frequency aumenti diminuendo la "velocity" durante l'esecuzione sulla tastiera.

Regolazioni:-200% – 0% – +200%

❹ Resonance*/ Width

La funzione di questo parametro cambia secondo il tipo di filtro selezionato. Se esso è un LPF, HPF, BPF (escluso BPFw) o BEF, questo parametro viene usato per impostare la Resonance. Per il BPFw, è usato per regolare la larghezza della banda di frequenza o frequency bandwidth. Resonance è usata per impostare il grado di Resonance (enfasi armonica) applicato al segnale nel punto della frequenza di taglio. Può essere usato in combinazione con il parametro “cutoff frequency” per caratterizzare ulteriormente il suono.
Il parametro Width viene usato per regolare la banda delle frequenze del segnale che vengono lasciate passare dal filtro con il BPFw. Se Filter Type è impostato su “LPF6” o “thru,” questo parametro non è disponibile.

Regolazioni:0 – 127

❺ Resonance Velocity Sens (Resonance Velocity Sensitivity)

Determina la sensibilità della Resonance alla velocity (forza con cui si suona sulla tastiera dello strumento). Per impostazioni positive, più forte suonate la tastiera, più alta diventa la risonanza. Un’impostazione di zero non produce alcuna variazione della risonanza. Per impostazioni negative, più suonate piano, più è alta la risonanza.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

❻ Gain

Determina il guadagno (la quantità di amplificazione applicata) del segnale inviato al filtro. Minore è il valore, più basso è il guadagno. Le caratteristiche tonali generate dal filtro dipendono dal valore impostato qui.

Regolazioni:0 – 255

❼ Cutoff Key Follow

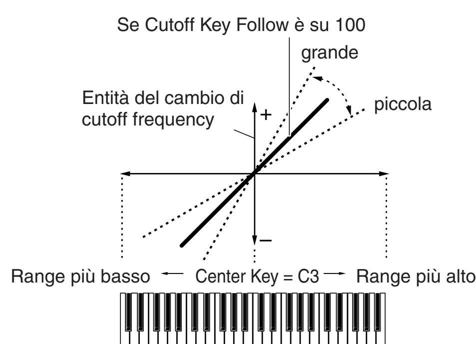
Determina l’entità con cui le note (specificamente la loro posizione o range di ottava) influenzano la Cutoff Frequency (sopra) dell’elemento selezionato considerando C3 come pitch base. Un’impostazione positiva abbassa la frequenza di Cutoff per le note più basse ed innalza quella delle note più alte. Un’impostazione negativa sortirà l’effetto opposto.

Regolazioni:-200% – 0% – +200%

❽ Center Key (solo indicazione)

Indica che la nota centrale per l’effetto Key Follow (❼) sopra è C3.
Ricordate che è solo un display di indicazione e che il valore non può essere modificato.

Cutoff Key Follow e Center Key



❾ Distance

Determina la distanza fra due frequenze di Cutoff, per i tipi di Dual Filter (che dispongono di due filtri identici combinati in parallelo) e del tipo LPF12 + BPF6. Se è selezionato un qualsiasi altro tipo di filtro, questo parametro non è disponibile.

Regolazioni:-128 – +0 – +127

❿ HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Determina la frequenza centrale del parametro Key Follow (sotto) dell’HPF. Quando è selezionato un tipo di filtro “LPF12” o “LPF6”, questo parametro diventa disponibile.

Regolazioni:0 – 255

⓫ HPF Key Follow (High Pass Filter Key Follow)

Determina l’entità con cui le note (specificamente la loro posizione o range di ottava) influenzano la Cutoff Frequency (sopra) dell’ HPF. Un’impostazione positiva abbassa la frequenza centrale per le note più basse e l’alza per quelle più alte. Un’impostazione negativa ha l’effetto opposto. Quando è selezionato un tipo di filtro “LPF12” o “LPF6”, questo parametro diventa disponibile.

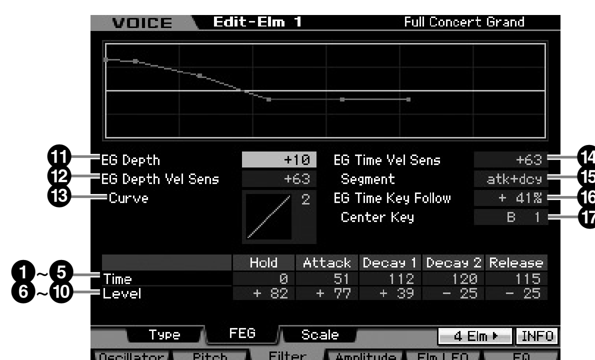
Regolazioni:-200% – 0% – +200%

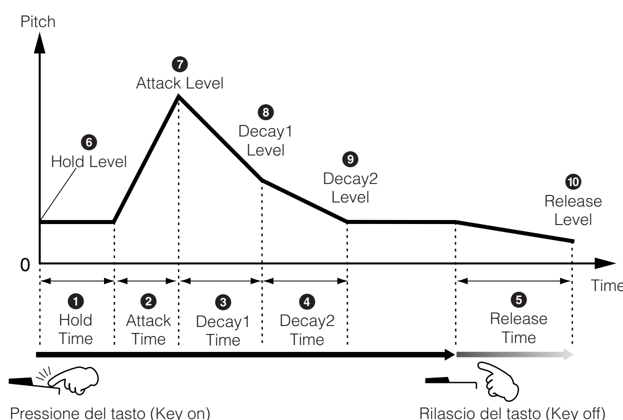
⓬ Center Key

Indica che la nota centrale per l’effetto High Pass Filter Key Follow (⓫) sopra è C3. Ricordate che è solo un display di indicazione e che il valore non può essere modificato.

Impostazioni di Filter EG—[SF2] FEG (Filter EG)

Da questo display potete impostare i parametri di Filter EG. Usando il FEG, potete controllare il cambio di suono dal momento in cui ha inizio fino a quando esso cessa.





Time

I parametri Time vi permettono di impostare il tempo fra i punti di giunzione dei parametri dei livelli sotto indicati. Un valore più alto produce un tempo più lungo prima che venga raggiunto il livello successivo.

Regolazioni:0 – 127

❶ Hold Time

Determina il tempo fra il momento in cui premete una nota sulla tastiera e quello in cui ha inizio l'inviluppo (envelope).

❷ Attack Time

Determina la velocità di attacco dalla “cutoff frequency” o frequenza di taglio iniziale (Hold Level) al massimo livello della voce dopo che è trascorso l'hold time.

❸ Decay 1 Time

Determina con quanta velocità l'inviluppo cade dalla cutoff frequency massima (Attack Level) a quella specificata come Decay 1 Level.

❹ Decay 2 Time

Determina con quanta velocità l'inviluppo cade dalla cutoff frequency specificata come Decay1 Level a quella specificata come Decay 2 Level.

❺ Release Time

Determina con quanta velocità l'inviluppo cade dalla cutoff frequency specificata come Decay2 Level a quella specificata come Release Level, quando la nota viene rilasciata.

Level

I parametri Level vi permettono di determinare l'entità del cambiamento del filtro in ciascun punto basato sulla “ cutoff frequency” specificata nel display Filter Type (pagina 117).

Regolazioni:-128 – +0 – +127

❻ Hold Level

Determina la cutoff frequency iniziale nel momento in cui viene premuta la nota.

❼ Attack Level

Determina il massimo valore di cutoff frequency che l’inviluppo raggiunge dopo che è stata premuta una nota.

❽ Decay 1 Level

Determina il livello che la cutoff frequency raggiunge dall’Attack Level dopo che è trascorso il tempo di Decay1.

❾ Decay 2 Level

Determina la cutoff frequency che verrà mantenuta quando viene tenuta una nota.

❿ Release Level

Determina il valore finale di cutoff frequency raggiunto dopo che la nota è stata rilasciata.

⓫ EG Depth

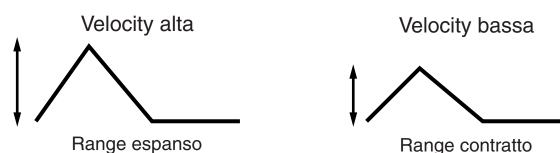
Determina l'estensione del range entro il quale l’inviluppo della cutoff frequency cambia. A 0 “cutoff frequency” non cambia. Più il valore si discosta da 0, più aumenta il range della cutoff frequency. Per valori negativi, il cambiamento di cutoff frequency è opposto.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

⓬ EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity)

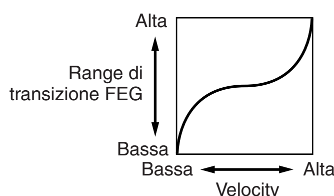
Determina la risposta della “cutoff frequency” alla velocity. Se è impostato su un valore positivo, alti valori di velocity fanno espandere il range di Filter EG mentre quelli bassi lo contraggono, come mostrato in figura. Se è impostato su un valore negativo, alti valori di velocity fanno contrarre il range di “cutoff frequency” mentre quelli bassi lo espandono. Se è su 0, il range di Filter EG non varia, qualunque sia il valore di velocity.

Regolazioni:-64 – +0 – +63



⓭ EG Depth Vel Sens Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Queste cinque curve determinano come verrà generato il range di transizione del FEG secondo la velocity (forza di esecuzione) con cui suonate le note sulla tastiera. Il grafico mostra nel display la curva selezionata. La linea orizzontale rappresenta i valori di velocity ricevuti, mentre la linea verticale rappresenta i valori del range della Cutoff Frequency. Per esempio, l’illustrazione sotto riportata indica che la gamma media delle “velocity” (intorno a 64) non provoca cambiamento nel range di transizione del FEG mentre valori più alti/più bassi lo fanno cambiare con più evidenza.

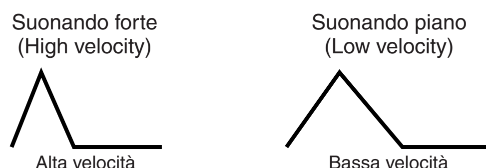


Impostazioni: Curve 0 – 4

⓮ EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Determina come il tempo di transizione del FEG (speed) risponde ai valori di “velocity” ovvero la forza con cui viene premuta una nota. Se è impostato su un valore positivo, valori alti di “velocity” producono una rapida transizione del FEG mentre a valori bassi la transizione è lenta, come illustrato in figura. Se è impostato su valori negativi, valori alti di “velocity” producono una lenta transizione del FEG mentre a valori bassi la transizione è rapida. Su un valore pari a zero, la velocità di transizione del FEG non cambia a prescindere dal valore di “velocity”.

Regolazioni:-64 – +0 – +63



⓯ EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Determina la parte del Filter EG che influisce su EG Time Velocity Sensitivity (⓮).

Impostazioni:attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack
EG Time Velocity Sensitivity influenza Attack Time and Hold Time.

atk+dcy (attack+decay)
EG Time Velocity Sensitivity influenza Attack Time, Decay1 Time e Hold Time.

decay
EG Time Velocity Sensitivity influenza Decay 1/2 Time.

atk+rls (attack+release)
EG Time Velocity Sensitivity influenza Attack Time, Release Time e Hold Time.

all
EG Time Velocity Sensitivity influenza tutti i parametri Filter EG Time.

⓰ EG Time Key Follow

Determina in che misura le note (specificamente, la loro posizione o il range di ottava) influiscono sui tempi di Filter EG dell'Elemento selezionato Un'impostazione positiva fa sì che aumenti la velocità di transizione del Filter EG e quello delle note più basse la rallenti. I valori negativi hanno l'effetto opposto. Se è impostato su 0, la velocità di transizione del Filter EG non cambia a prescindere dalla pressione esercitata per premere le note.

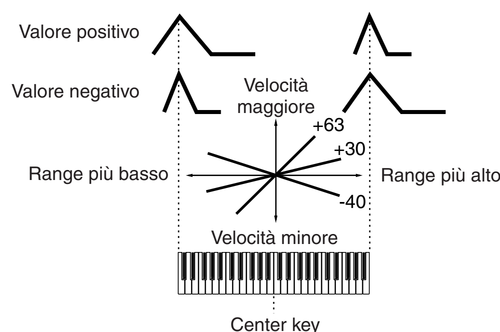
Regolazioni: -200% – 0% – +200%

⓱ Center Key

Determina la nota centrale o il pitch per EG Time Key Follow (⓰). Quando viene suonata la nota Center Key, il FEG si comporta secondo le sue impostazioni effettive.

Impostazioni:C -2 – G8

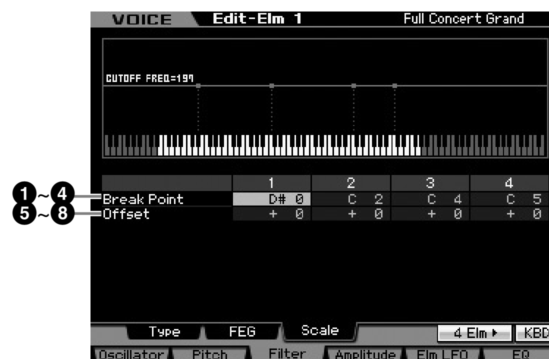
EG Time Key Follow e Center Key



NOTE Potete impostare la nota direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] e premendo il tasto desiderato. Consultare la sezione Operazioni base, a pagina 82.

Impostazioni di Filter Scaling—[SF3] Scale

Filter Scaling controlla la frequenza di taglio o “cutoff frequency” del filtro secondo le posizioni delle note sulla tastiera. Potete dividere l’intera tastiera mediante quattro punti di break e assegnare ad ognuno di essi differenti valori di offset della cutoff frequency.



❶ – ❹ Break Point 1 – 4

Determina i quattro punti di Break (o break point) specificando rispettivamente i numeri di nota.

Impostazioni:C -2 – G8

NOTE Potete impostare il punto di Break direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] INFO e premendo il tasto desiderato. Fate riferimento alla sezione Operazioni base, pagina 82.

NOTE I Break Point da 1 a 4 verranno disposti automaticamente in ordine crescente lungo la tastiera.

❺ – ❽ Offset 1 – 4

Determina il valore di offset per la “Cutoff Frequency” per ogni Break Point.

Regolazioni:-128 – +0 – +127

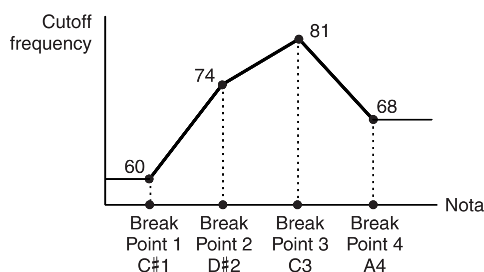
NOTE Qualunque sia l’entità di questi Offset, non è possibile superare i limiti di Cutoff massimo e minimo (rispettivamente i valori 0 e 127).

NOTE Qualsiasi nota suonata al di sotto di Break Point 1 determina l’impostazione di Break Point 1 Level. Analogamente, qualsiasi nota suonata sopra il Break Point 4 risulta nell’impostazione di Break Point 4 Level.

Esempio d'impostazione di Filter Scaling

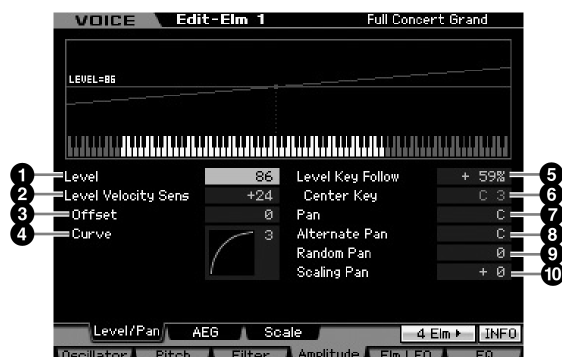
Il miglior modo per comprendere Filter Scaling è fare un esempio. Per le impostazioni riportate nel display di esempio, sotto, il valore base di Cutoff frequency è 64, ed i vari valori di Offset nelle impostazioni del punto di Break selezionato cambiano di conseguenza il valore base. Nel diagramma sotto riportato appaiono i cambiamenti specifici nella "Cutoff frequency". La Cutoff frequency cambia in modo lineare da un Break Point a quello successivo, come mostrato in figura.

	1	2	3	4
Break Point	C♯1	D♯2	C3	A4
Offset	-4	+10	+17	+4



Impostazioni di Output Level—[F4] Amplitude

Impostazioni di Level e Pan—[SF1] Level/Pan



❶ Level*

Determina il livello di uscita per l'Elemento selezionato.

Regolazioni:0 – 127

❷ Level Velocity Sens (Level Velocity Sensitivity)*

Determina come il livello di output dell'Elemento risponde ai valori di "velocity" ovvero la forza con cui viene premuta una nota. Se è impostato su un valore positivo, valori alti di "velocity" producono un aumento del livello di output. A zero il livello di output non varia. Con valori negativi, con una bassa "velocity" (se suonate più piano) viene aumentato il livello di output.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

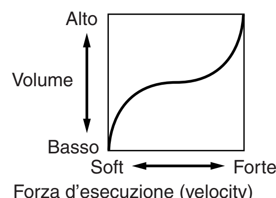
❸ Level Velocity Sens Offset (Level Velocity Sensitivity Offset)

Innalza o abbassa il livello specificato in Level Velocity Sensitivity (❷). Un'impostazione di 64 produce i valori originali della Level Velocity Sensitivity (❷) usata. Valori superiori a 64 aumentano il livello specificato con Level Velocity Sensitivity (❷). Al di sotto di 64 il livello viene ridotto.

Regolazioni:0 – 127

❹ Level Velocity Sens Curve (Level Velocity Sensitivity Curve)*

Le cinque curve determinano come verrà generata l'effettiva velocity in base alla forza di esecuzione con cui suonate le note sulla tastiera. La curva selezionata è indicata dal grafico sul display.



Impostazioni: Curve 0 – 4

❺ Level Key Follow

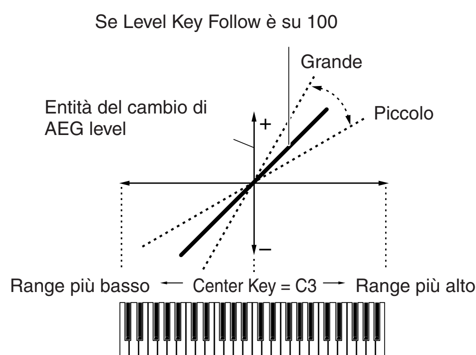
Determina in che misura le note (specificamente, la loro posizione o il range di ottava) influiscono sul livello di ampiezza o amplitude (impostato sopra) dell'Elemento selezionato, considerando C3 come pitch base. Un'impostazione positiva abbassa il livello di output delle note più basse e alza quello delle note più alte. I valori negativi hanno l'effetto opposto.

Regolazioni:-200% – +0% – +200%

❻ Center Key (solo indicazione)

Indica che la nota centrale per Level Key Follow(❺) sopra è C3. Quando viene suonata la nota Center Key, il PEG si comporta secondo le sue impostazioni effettive.
Questo display ha solo valore indicativo; non può essere cambiato.

Level Key Follow e Center Key



❼ Pan*

Regola la posizione stereo pan del suono.

Regolazioni:L63 (tutto a sinistra) – C (centro) – R63 (tutto a destra)

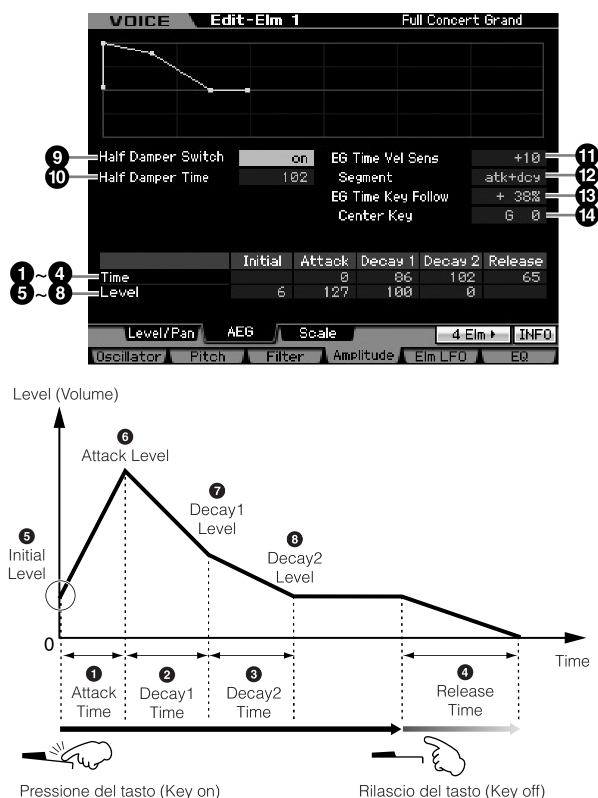
❽ Alternate Pan
Determina l'entità con cui il suono dell'elemento selezionato viene spostato alternativamente a sinistra e a destra per ogni nota premuta, presumendo che l'impostazione Pan (sopra) venga usata come posizione base del Pan. Valori più alti incrementano la larghezza del range per il Pan.
Regolazioni:L64 – C – R63

❾ Random Pan
Determina l'entità con cui il suono dell'Elemento selezionato viene posizionato casualmente a sinistra e a destra nell'immagine stereo per ciascuna nota premuta. L'impostazione di Pan viene usata come posizione di Center Pan.
Regolazioni:0 – 127

❿ Scaling Pan
Determina il grado con cui le note (specificamente la loro posizione o range di ottava) influenzano la posizione di Pan (impostata sopra), sinistra e destra, dell'Elemento selezionato. Sulla nota C3, l'impostazione Pan principale (sopra) viene usata per la posizione base del Pan. Un'impostazione positiva sposta la posizione di pan verso sinistra per le note più basse e verso destra per quelle più alte. Un'impostazione negativa ha l'effetto opposto.
Regolazioni:-64 – +0 – +63

Impostazioni di Amplitude EG—[SF2] AEG (Amplitude EG)

Questo display vi permette di impostare i parametri Amplitude EG. Usando l'AEG, potete controllare la transizione di volume dal momento in cui il suono ha inizio a quello in cui cessa.



Time*
I parametri Time vi permettono di impostare il tempo fra i punti di giunzione dei parametri dei livelli sotto indicati. Un valore più alto produce un tempo più lungo prima che venga raggiunto il livello successivo.
Regolazioni:0 – 127

❶ Attack Time
Determina quanto velocemente il suono raggiunge il suo livello massimo dopo che è stato premuto il tasto.

❷ Decay 1 Time
Determina quanto velocemente l'inviluppo (envelope) cade dal livello Attack Level a quello di Decay 1.

❸ Decay 2 Time
Determina quanto velocemente l'inviluppo (envelope) cade dal livello Decay1 Level a quello di Decay2 (livello del sustain).

❹ Release Time
Determina quanto velocemente il suono decade fino al silenzio dopo che il tasto è stato rilasciato.

Level
I parametri Level vi permettono di determinare l'entità della transizione in ogni punto basato sul livello specificato nel display Level/Pan (pagina 122).
Regolazioni:0 – 127

❺ Initial Level
Determina il livello iniziale nel momento in cui è premuta la nota.

❻ Attack Level
Determina il massimo livello che l'inviluppo raggiunge dopo che la nota è stata premuta.

❼ Decay 1 Level
Determina il livello che l'inviluppo raggiunge dall'Attack Level dopo che è trascorso il tempo di Decay1.

❽ Decay 2 Level
Determina il livello che sarà mantenuto mentre la nota viene tenuta premuta.

❾ Half Damper Switch
Se questo parametro è on, potete produrre un effetto "half-pedal" (mezzo pedale) proprio come è possibile su un vero piano acustico utilizzando un Foot Controller opzionale FC3, collegato al jack FOOT SWITCH SUSTAIN sul pannello posteriore.
Impostazioni:on, off

NOTE Per ricreare un effetto "half-damper" con l'FC3 opzionale, impostate il parametro Sustain Pedal su "FC3 (half on)" nel display Play (pag. 259) del modo Utility. Dovete notare che quest'impostazione non è necessaria quando controllate l'half-damper mediante l'invìo di messaggi di Control Change da un dispositivo MIDI esterno a questo strumento.

⑩ Half Damper Time

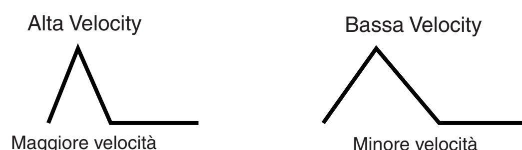
Determina con quanta rapidità il suono decade fino al silenzio dopo che il tasto è stato rilasciato mentre viene tenuto premuto il Foot Controller FC3 con il parametro Half Damper Switch (❾) attivato (on). Dopo aver rilasciato il tasto, potete controllare il decay time (tempo di decadimento) del suono attraverso la posizione del Foot Controller, dove l'Half Damper Time e il Release Time dell'AEG rappresentano rispettivamente il massimo ed il minimo valore di decay. Quando rilasciate il pedale, il "decay time" dopo che il tasto è stato rilasciato è equivalente al Release Time di AEG. Potete creare un effetto tipo piano impostando Release Time su un valore piccolo ed impostando Half Damper Time su un valore grande. Quest'impostazione è disponibile solo quando il parametro Half Damper Switch (❾) è impostato su on e voi usate il controller FC3 opzionale collegato al pannello posteriore.

Regolazioni:0 – 127

⑪ EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Determina come il tempo di transizione dell'AEG (speed) risponde ai valori di "velocity" ovvero la forza con cui viene premuta una nota. Se è impostato su un valore positivo, valori alti di "velocity" producono una rapida transizione dell'AEG mentre a valori bassi la transizione è lenta, come illustrato sotto. Se è impostato su valori negativi, valori alti di "velocity" producono una lenta transizione dell'AEG mentre a valori bassi la transizione è rapida. Su un valore pari a zero, la velocità di transizione dell'ampiezza non cambia a prescindere dal valore di "velocity".

Regolazioni:-64 – +0 – +63



⑫ EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Determina la parte dell' Amplitude EG che influisce su EG Time Velocity Sensitivity (⑪).

Impostazioni:attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack
EG Time Velocity Sensitivity influisce su Attack Time.

atk+dcy (attack+decay)
EG Time Velocity Sensitivity influisce su Attack Time e Decay1 Time.

decay
EG Time Velocity Sensitivity influisce su Decay Time.

atk+rls (attack+release)
EG Time Velocity Sensitivity influisce su Attack Time e Release Time.

all
EG Time Velocity Sensitivity influisce su tutti i parametri Amplitude EG Time.

⑬ EG Time Key Follow

Determina in che misura le note (specificamente, la loro posizione o il range di ottava) influiscono sui tempi di Amplitude EG dell'Elemento selezionato. Un'impostazione positiva fa sì che aumenti la velocità di transizione di Amplitude EG e quello delle note più basse la rallenti. I valori negativi hanno l'effetto opposto. Se è impostato su 0, la velocità di transizione di Amplitude EG non cambia a prescindere dalla pressione esercitata per premere le note.

Regolazioni:-200% – 0% – +200%

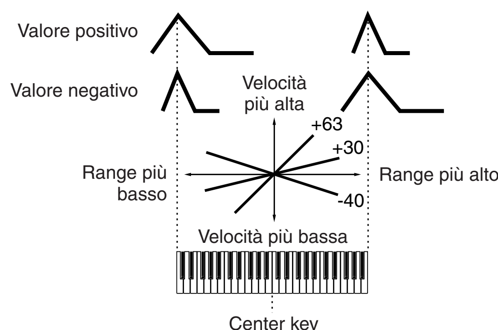
⑭ Center Key

Determina la nota centrale per EG Time Key Follow (⑬). Quando viene suonata la nota Center Key, l'AEG si comporta secondo le sue impostazioni effettive.

Impostazioni:C -2 – G8

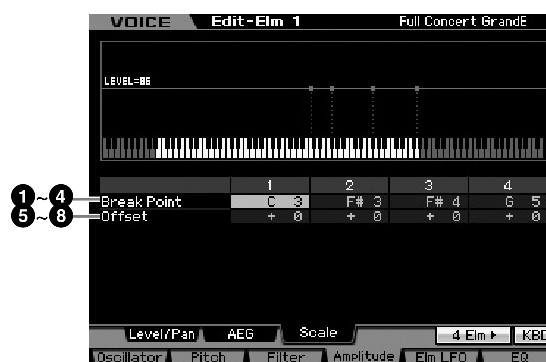
NOTE Potete impostare la nota direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] e premendo il tasto desiderato. Consultare la sezione Operazioni base, a pagina 82.

EG Time Key Follow e Center Key



Impostazioni di Amplitude Scaling— [SF3] Scale

Amplitude Scaling controlla il livello di output dell'ampiezza secondo le posizioni delle note sulla tastiera. Potete dividere l'intera tastiera mediante quattro punti di break e assegnare ad ognuno di essi differenti valori di offset dell'amplitude o ampiezza.



❶ – ❹ Break Point 1 – 4

Determina i quattro punti di Break (o break point) specificando rispettivamente i numeri di nota.

Impostazioni:C -2 – G8

NOTE Potete impostare il punto di Break direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] INFO e premendo il tasto desiderato. Fate riferimento alla sezione Operazioni base, pagina 82.

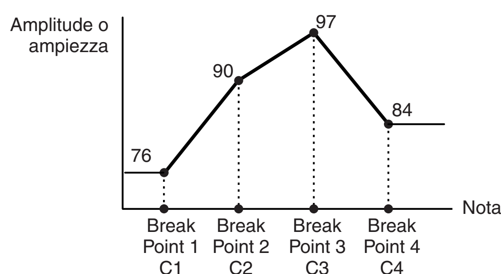
NOTE I Break Point da 1 a 4 verranno disposti automaticamente in ordine crescente lungo la tastiera.

❺ – ❽ Offset 1 – 4
Determina il valore di offset sul livello di ogni Break Point.

Regolazioni:-128 – +0 – +127

Esempio d'impostazione di Amplitude Scaling
Il miglior modo per comprendere Amplitude Scaling è fare un esempio. Per le impostazioni riportate nel display di esempio, sotto, il valore base di Amplitude (volume) è 80, ed i vari valori di Offset nelle impostazioni del punto di Break selezionato cambiano di conseguenza il valore base. Nel diagramma sotto riportato appaiono i cambiamenti specifici di Amplitude. L'Amplitude cambia in modo lineare da un Break Point a quello successivo, come mostrato in figura.

	1	2	3	4
Break Point	C1	C2	C3	C4
Offset	-4	+10	+17	+4



Modulazione della voce—[F5] Elm LFO (Element LFO)

Questo display vi dà una serie di controlli da usare con l'LFO per i singoli Elementi. L'LFO può essere usato per creare vibrato, wah, tremolo ed altri effetti speciali, applicandolo ai parametri di pitch, filter e amplitude.



❶ Wave
Seleziona la forma d'onda e determina come la forma dell'LFO modula il suono.

Impostazioni:saw, triangle, square

❷ Key On Reset
Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che si suona una nota.

Impostazioni:off, on

off
L'LFO si ripete ciclicamente senza alcuna sincronizzazione dei tasti. Cioè, premendo un tasto si attiva la forma d'onda LFO in qualsiasi fase l'LFO venga a trovarsi in quel punto.

on
L'LFO si resetta ad ogni nota suonata e fa partire la forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase (sopra).

❸ Delay
Determina il ritardo intercorrente fra il momento in cui premete una nota sulla tastiera e quello in cui l'LFO diventa attivo. Valori più alti implicano un tempo di ritardo più lungo.

Regolazioni:0 – 127

❹ Fade In Time
Determinea il tempo per l'insorgenza dell'effetto LFO (fade in), trascorso il Delay time. Un valore più alto causa un fade-in più graduale. Se è su "0," all'effetto LFO non viene applicato il fade in e raggiunge il livello massimo immediatamente dopo che è trascorso il Delay time.

Regolazioni:0 – 127

❺ Speed
Determina la velocità della forma d'onda dell'LFO. Più alto è il valore, maggiore è la velocità dell'LFO.

Regolazioni:0 – 63

❻ P Mod (Pitch Modulation Depth)
Determina l'entità (depth o profondità) con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) il pitch del suono. Più alto è il valore, maggiore è la profondità del controllo.

Regolazioni:0 – 127

❼ F Mod (Filter Modulation Depth)
Determina con che entità (depth o profondità) la forma d'onda dell'LFO varia (modula) la frequenza di taglio del filtro. Più alto è il valore, maggiore è la profondità del controllo.

Regolazioni:0 – 127

❽ A Mod (Amplitude Modulation Depth)
Determina in che misura (depth o profondità) la forma d'onda dell'LFO varia (modula) l'ampiezza o il volume del suono. Più alto è il valore, maggiore è la profondità del controllo.

Regolazioni:0 – 127

Impostazioni di Equalizer (EQ)—[F6] EQ

Da questo display, potete impostare i parametri EQ per ogni Elemento.

❶ Type

Determina il tipo di equalizzatore (EQ Type). Il numero dei parametri e i valori disponibili dipendono dal tipo Equalizer selezionato.

Impostazioni:

2 Band, PEQ
Vedere sotto.

Boost 6, Boost 12, Boost 18
"Amplifica" l'intera banda dell'Elemento selezionato rispettivamente di +6dB, +12dB e +18dB.

thru
Se selezionate quest'opzione, gli equalizzatori vengono bypassati e l'intero segnale resta inalterato.

Se EQ Type è impostato su "2 Band"

Questo è un equalizzatore di tipo "shelving", che combina bande di frequenza separate alta e bassa (high e low).



❷ Low Frequency

Determina la frequenza standard della banda EQ più bassa.

Regolazioni:50.1 Hz – 2.00 kHz

❸ High Frequency

Determina la frequenza standard della banda EQ più alta.

Regolazioni:503.8 Hz – 10.1 kHz

❹ Low Gain

Determina in che misura vengono esaltati o attenuati i segnali al di sotto della Low Frequency (❷).

Regolazioni:-12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

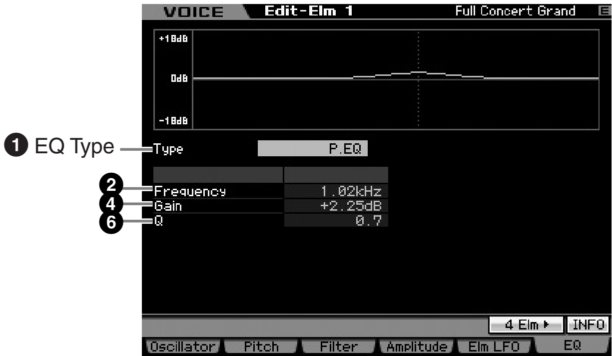
❺ High Gain

Determina in che misura vengono esaltati o attenuati i segnali al di sopra della High Frequency (❸).

Regolazioni:-12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

Se EQ Type è su "PEQ"

L'EQ parametrico per la singola banda viene usato per attenuare o per enfatizzare i livelli di segnale (guadagno) intorno alla Frequency. Questo tipo dispone di 32 differenti impostazioni "Q" che determinano la larghezza della banda di frequenza dell'equalizzatore.



❷ Low Frequency

Determina la frequenza centrale.

Regolazioni:139.7 Hz – 12.9 kHz

❹ Low Gain

Determina in che misura vengono esaltati o attenuati i segnali al di sotto della Low Frequency (❷).

Regolazioni:-12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

❻ Q

Determina il valore di Q (larghezza della banda) per quella banda. Più è basso il valore, maggiore è la larghezza della banda. Più è alto il valore, più piccola è la larghezza della banda.

Regolazioni:0.7 – 10.3

Editing di una Drum Voice

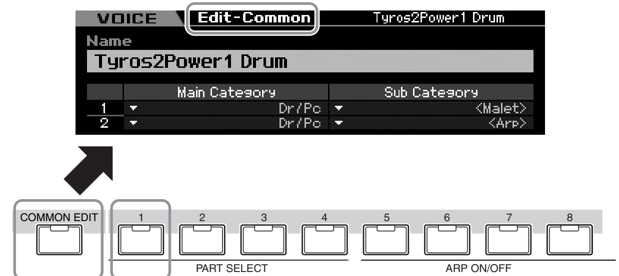
L'"Editing" indica il processo di creazione di una voce, ottenuta mediante il cambiamento dei parametri che la compongono. Può essere fatto in Voice Edit, un sub-modo all'interno del modo Voice. In questa sezione, vi mostreremo come editare una Drum Voice. Per entrare nel modo Drum Voice Edit, premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice, selezionate una Drum Voice, quindi premete il pulsante [EDIT].

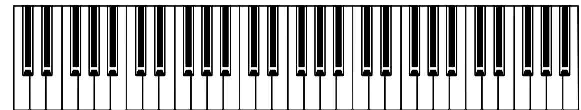
Common Edit e Key Edit

Ogni Drum Voice può essere costituita da un massimo di 73 Drum Key, assegnati alle note distribuite lungo la tastiera (da C0 a C6). Vi sono due tipi di display Drum Voice Edit: quelli per Common Edit per editare le impostazioni comuni a tutti i tasti, e quelli per Key Edit per editare i singoli tasti.

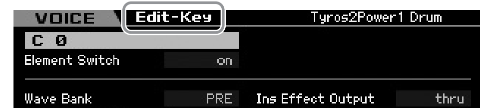


Display Common Edit





Selezione di un Drum Key



Display Key Edit

Editing di Drum Voice

1 **Premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice Play.**

Selezionate una Drum Voice da editare.

2 **Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Voice Edit.**

3 **Richiamate il display Common Edit o Element Edit.**

Premete il pulsante [COMMON EDIT] per richiamare il display Common Edit.

Per richiamare il display Element Edit, premete il pulsante con il numero [1]. Nel modo Drum Key Edit, premede il tasto (Key) al quale desiderate assegnare il suono dello strumento "drum" desiderato.

4 **Richiamate il display desiderato.**

Per trovare il display desiderato, notate gli item del menù tab corrispondenti ai pulsanti [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5] Ogni menù tab dei pulsanti [F1] – [F6] contiene sub-menù che corrispondono ai pulsanti [SF1] – [SF5] nella parte inferiore del display.

NOTE Premendo il pulsante [SF6], potete usare varie funzioni come il display Information, l'input di Character (pagina 82), la funzione dei pulsanti Number (pagina 81), e il display/selezione List (pagina 82). La funzione richiamata via pulsante [SF6] differisce secondo il parametro selezionato dove è posizionato il cursore.

5 **Spostate il cursore sul parametro desiderato.**

6 **Editate il valore con i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] ed il dial dei dati.**

7 **Ripetete, se necessario, gli step 3 - 6.**

8 **Immettete un nome per la voce editata.**

Usate il display Name (pagina 98) del modo Voice Common Edit.

9 **Memorizzate la voce editata.**

Premete il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Store (pagina 97) quindi memorizzate la voce editata.

⚠ *ATTENZIONE*

La voce editata va perduta se ne selezionate un'altra o se spegnete lo strumento. Accertatevi di immagazzinarla nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima della nuova selezione o dello spegnimento.

NOTE Se volete, salvate le voci editate e memorizzate, trasferendole su un dispositivo di memorizzazzione USB, collegato al connettore USB TO DEVICE o in un computer collegato alla rete alla quale sia collegato anche il MOTIF XS. Ricordate che i dati della voce editata vengono immagazzinati nella memoria User interna (Flash ROM) e vengono conservati anche dopo lo spegnimento. Pertanto non occorre salvare i dati su dispositivo esterno; tuttavia, vi raccomandiamo di farlo comunque, per salvare o archiviare tutti i dati importanti. Vedere i dettagli a pagina 278.

NOTE Nel modo Drum Voice Edit sono disponibili anche altre comode funzioni. Per i dettagli, vedere pagina 96.

Parametri Common Edit

[VOICE] → Selezione Drum Voice → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Common Edit vi permette di editare i parametri comuni a tutti i Drum Key della Drum Voice selezionata.

Impostazioni generali per la voce selezionata—[F1] General

NOTE I parametri Common Edit della Drum Voice sono sostanzialmente uguali a quelli di una Normal Voice. Tuttavia ,alcuni parametri che hanno lo stesso nome di quelli della Normal Voice non sono disponibili per la Drum Voice.

Dare un nome alla voce editata—[SF1] Name

Stessa procedura di Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 98.

Impostazioni di Play Mode come Micro Tuning e Mono/Poly—[SF2] Play Mode

Stessa procedura di Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 98.

Altre impostazioni—[SF3] Other

Stessa procedura di Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 100.

Impostazioni di Arpeggio—[F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Stessa procedura di Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 101.

Impostazioni di Arpeggio—[F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Cambiando tempistica e velocity delle note, potete modificare il “carattere” ritmico del playback dell’Arpeggio. Stessa procedura di Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 102.

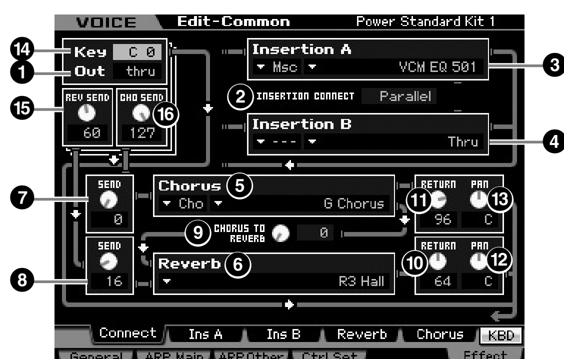
Impostazioni di Controller—[F4] Ctrl Set (Controller Set)

Stessa procedura di Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 104. Dovete notare che il parametro Element Switch non è disponibile in Drum Voice Common Edit.

Impostazioni di Effect—[F6] Effect

Impostazioni per connessione Effetti —[SF1] Connect

Questo display vi dà un controllo generale sugli effetti. Le funzioni presenti su questo display sono fondamentalmente le stesse che trovate in Normal Voice Common Edit (pagina 107). La differenza è data dal fatto che il parametro Insertion Effect Out non viene impostato per ogni Elemento, ma per ogni Drum Key. Inoltre, sono disponibili altri tre parametri (⓮ – ⓰).



❶ Out (Insertion Effect Out)

Determina quale Insertion Effect (A o B) viene usato per elaborare ogni singolo Drum Key. I parametri sono impostabili per ogni Drum Key. Se INSERTION CONNECT (❷) è su "ins L," il segnale proveniente da ogni Drum Key viene inviato a Insertion L a prescindere da questa impostazione.

Impostazioni: thru (through), Ins A (Insertion A), Ins B (Insertion B)

I parametri ❷ – ⓭ sono gli uguali a quelli presenti sul display Connect (pagina 107) nel modo Normal Voice Edit.

⓮ Key

Determina il Drum Key da editare. Per ogni Drum Key si possono impostare Insertion Effect Out (❶), Key Reverb Send (⓯) e Key Chorus Send (⓰).

Impostazioni: C0 – C6

⓯ REV SEND (Key Reverb Send)

Determina il livello del suono del Drum Key (il segnale bypassato), inviato all'effetto Reverb. Questa impostazione è disponibile solo quando il parametro Insertion Effect Out (❶) è su "thru."

Regolazioni: 0 – 127

NOTE Se il parametro Insertion Effect Out (❶) è impostato su "Ins A" o "Ins B," potete determinare il livello del suono del Drum Key (emesso dall'Insertion Effect A o B) che viene inviato all'effetto Reverb impostando il valore del parametro Insertion Reverb Send indicato solo in questo caso.

⓰ CHO SEND (Key Chorus Send)

Determina il livello del suono del Drum Key (il segnale bypassato), inviato all'effetto Chorus. Questa impostazione è disponibile solo quando il parametro Insertion Effect Out (❶) è su "thru."

Regolazioni: 0 – 127

NOTE Se il parametro Insertion Effect Out (❶) è impostato su "Ins A" o "Ins B," potete determinare il livello del suono del Drum Key (emesso dall'Insertion Effect A o B) che viene inviato all'effetto Reverb impostando il valore del parametro Insertion Chorus Send indicato solo in questo caso.

Impostazioni dei parametri Effect—[SF2] Ins A – [SF5] Chorus

Stessa procedura di Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 109.

Parametri Key Edit

[VOICE] → selezione Drum Voice → [EDIT] → selezione Key (tasto)

Se volete editare i suoni che costituiscono una voce ed i parametri base che determinano il suono come Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude ed EG (Envelope Generator), richiamate il display Element Edit. .

Significato degli asterischi (*)

Per gli utenti non molto esperti di editing delle voci potrebbe essere difficile dover gestire molti parametri; per cui sono stati contrassegnati con asterisco quelli base e più facili da comprendere. Se non siete esperti di editing delle voci, cominciate con questi parametri.

Impostazione di wave e note range del Key (tasto)—[F1] Oscillator

Questo display vi permette di impostare la Waveform o forma d'onda e il Note range del tasto selezionato.



NOTE Secondo il parametro selezionato, sul tab corrispondente al pulsante [SF6] appare l'icona LIST. In questa condizione, potete premere il pulsante [SF6] LIST e quindi selezionare dall'elenco l'item desiderato. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❶ Key*

Determina il Drum Key da editare. Potete selezionare lo strumento o percussione desiderata premendo la nota.

Impostazioni: C0 – C6

❷ Element Switch*

Determina se il Key (tasto) correntemente selezionato è on o off. Quando è su off, il key che state editando non suona.

Impostazioni: off (inattivo), on (attivo)

❸ Wave Bank (Waveform Bank)*

Determina il Waveform Bank assegnato al Drum Key, Preset o User. Le User Waveform possono essere create sulla base dei campioni registrati nel modo Sampling.

Impostazioni:PRE (preset waveform), USR (user waveform)

NOTE Per i dettagli su Waveform, fate riferimento alla spiegazione del modo Sampling a pagina 161.

❹ Wave Category (Waveform Category)*
❺ Wave Number (Waveform Number)*

Determina la Waveform assegnata al Drum Key mediante la selezione di Waveform Category e Number. Per un elenco completo delle Waveform contenute in un Preset Bank, fate riferimento alla Waveform List presente sull'opuscolo separato Data List.

❻ Assign Mode*

Quando è impostato su "single", viene evitato il doppio playback della stessa nota. Ciò è utile quando vengono ricevuti pressoché simultaneamente due o più eventi della stessa nota, o senza un corrispondente messaggio di note off. Per consentire il playback di ogni evento della stessa nota, impostatelo su "multi" — specialmente per il suono di "tambourine" e "cymbal" per i quali è auspicabile il pieno decay, quando vengono suonati in successione più volte. Ricordate che l'impostazione "multi" assorbe tutta la polifonia e può causare il troncamento dei suoni.

Impostazioni:single, multi

single
Quando è impostato su "single" e al generatore di suono interno viene trasmesso il doppio playback della stessa nota, la prima viene bloccata e viene suonata quella successiva

multi
Quando è impostato su "multi" e al generatore di suono interno viene trasmesso il doppio playback della stessa nota, vengono suonate simultaneamente tutte le note

❼ Receive Note Off

Determina se il Drum key selezionato risponde o no ai messaggi MIDI di Note Off. Dovrebbe essere su on se il Drum Key selezionato dispone di un suono con sustain, un suono non decadente (come una rullata sul rullante), in modo che possiate stoppare il suono rilasciando la nota.

Impostazioni:off, on

❽ Alternate Group*

Imposta l'Alternate Group al quale è assegnato il tasto. In una configurazione di batteria o drum key reale, alcuni suoni di batteria non possono fisicamente essere suonati assieme, ad esempio il charleston aperto e chiuso. Potete far sì che questi tasti non suonino simultaneamente assegnandoli allo stesso Alternate Group. Possono essere definiti fino a 127 Alternate Group. Potete anche selezionare "off" a questo punto, se volete consentire il playback simultaneo di tali suoni.

Impostazioni:off, 1 – 127

❾ Ins Effect Output (Insertion Effect Output)

Determina quale effetto Insertion (A o B) viene usato per elaborare ogni singolo Drum key. Questo parametro è lo stesso di Ins Effect Output nel display Connect (pagina 107) del modo Voice Common Edit. Stabilendo qui un'opzione, cambia automaticamente anche l'impostazione di quel parametro.
Quando INSERTION CONNECT (❷) è impostato su "ins L" nel display Connect, Insertion L viene usato per elaborare i singoli Drum Key, anche se è selezionato "ins A" o "ins B".

Impostazioni:thru (through), ins A (Insertion Effect A), ins B (Insertion Effect B)

❿ Reverb Send*

Determina il livello del suono del Drum key (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Reverb. È disponibile solo se Insertion Effect Output (sopra) è impostato su "thru". L'impostazione qui effettuata viene applicata agli stessi parametri nel display Connect (pagina 107) di Voice Common Edit.

Regolazioni:0 – 127

⓫ Chorus Send*

Determina il livello del suono di Drum key (il segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Chorus. È disponibile solo se Insertion Effect Output (sopra) è impostato su "thru". L'impostazione qui effettuata viene applicata agli stessi parametri nel display Connect (pagina 107) di Voice Common Edit.

Regolazioni:0 – 127

⓬ Output Select

Determina l'uscita o le uscite specifiche per il segnale del singolo Drum key. Potete assegnare ogni suono di Drum key in modo che venga emesso dal jack di uscita specifico dell'hardware sul pannello posteriore. È disponibile soltanto quando Insertion Effect Output (❾) (sopra) è impostato su "thru". Questo parametro è utile per applicare un effetto esterno ad uno strumento drum specifico.

Impostazioni: Vedere il prospetto seguente.

LCD	Iack di Output	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L ed R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L ed R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 e 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 e 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 e 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 e 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 e 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 e 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 e 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono

NOTE Le impostazioni mLAN (m1 – m14) sono disponibili solo per il MOTIF XS8. Esse diventano disponibili per il modello MOTIF XS6/7 solo se è installata una scheda opzionale mLAN16E2.

⓭ Coarse (Pitch Coarse Tuning)*
Determina il pitch di ogni Drum Key in semitoni.

Regolazioni:-48 semi – +0 semi – +48 semi

⓮ Fine (Pitch Fine Tuning)*
Determina il pitch di ogni Drum Key in cent.

Regolazioni:-64 cent – +0 cent – +63 cent

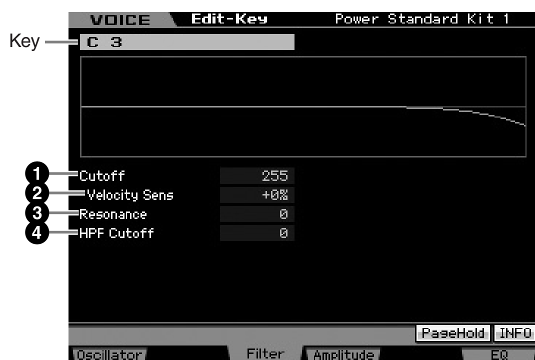
⓯ Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity)
Determina come il pitch del Drum Key risponde alla velocity. Le impostazioni positive fanno innalzare il pitch quando si suona la tastiera con più energia. Un'impostazione di 0 non produce cambiamenti del pitch. Valori negativi lo alzano quando suonate più lentamente.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

⓰ [SF5] PageHold
Solitamente, nel modo Drum Voice Edit, premendo una nota sulla tastiera si alterna automaticamente il tasto o key (strumento) che si sta editando. Se è attivato (on) il pulsante [SF5] PageHold, il tasto (strumento) che state editando viene mantenuto anche alla successiva pressione di un'altra nota della tastiera. Questo vi permette di editare un certo tasto o key mentre regolate il bilanciamento del livello fra il tasto che state editando e gli altri.

Regolare la brillantezza del suono con il filtro—[F3] Filter

Ogni Drum Key ha il proprio filtro passa-basso e passa-alto indipendente. Potete regolare le caratteristiche tonali di ogni drum impostando Cutoff Frequency e Resonance.



❶ Cutoff*
Innalza o abbassa la frequenza di taglio o cutoff frequency del filtro passa-basso e passa-alto per regolare la brillantezza del suono. Il suono può essere reso più brillante aumentando la "cutoff frequency", e più scuro e ovattato abbassandola.

Regolazioni:0 – 255

❷ Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)*
Determina come la Cutoff Frequency risponde alla "velocity" o forza di esecuzione delle note. Le impostazioni positive fanno aumentare la Cutoff Frequency quando si suona la tastiera con più energia. Un'impostazione di 0 non produce cambiamenti di Cutoff Frequency. Valori negativi l'aumentano, quando suonate più lentamente.

Regolazioni:-200% – +0% – +200%

❸ Resonance*
Determina l'enfasi armonica applicata alla Cutoff Frequency per conferire ulteriore carattere al suono. Valori più alti producono un effetto più pronunciato.

Regolazioni:0 – 127

❹ HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)*
Determina la Cutoff Frequency del filtro passa-alto (HPF).

Regolazioni:0 – 255

Impostazioni di Amplitude—[F4] Amplitude

Dai display seguenti, potete impostare vari parametri per il Drum Key selezionato, come Volume, Pan e Amplitude EG.



❶ Level*
Determina il livello di output del Drum Key.

Regolazioni:0 – 127

❷ Velocity Sens (Velocity Sensitivity)*
Determina come il livello di uscita del Drum Key risponde alla "velocity". Le impostazioni positive fanno aumentare il livello di uscita del Drum Key quando si suona la tastiera con più energia. Un'impostazione di 0 non produce cambiamenti di livello. Valori negativi lo aumentano quando suonate più lentamente.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

❸ Pan*
Regola la posizione stereo pan del suono.

Regolazioni:L63 (tutto a sinistra) – C (centro) – R63 (completamente a destra)

❹ Alternate Pan

Determina l'entità per cui il suono viene distribuito alternativamente a sinistra e a destra nell'immagine stereo per ogni nota che premete, partendo dal presupposto che la posizione pan (sopra) sia "center". Valori più alti aumentano la larghezza del range di Pan.

Regolazioni:L64 – C – R63

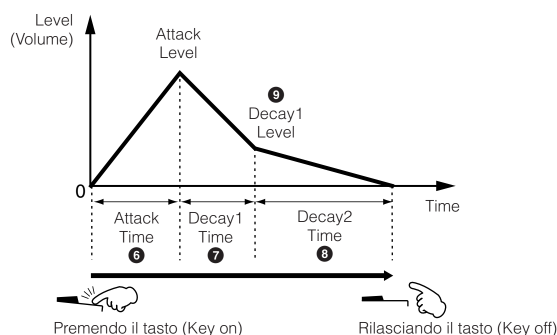
❺ Random Pan

Determina in che misura il suono del Drum key selezionato viene distribuito casualmente a sinistra e a destra nell'immagine stereo per ogni nota premuta. L'impostazione Pan (sopra) viene usata come posizione Center Pan.

Regolazioni:0 – 127

Amplitude EG

Usando l'AEG, potete controllare la transizione del volume dal momento il cui il suono ha inizio a quello in cui esso cessa.



Time*

I parametri Time vi permettono di impostare il tempo fra i punti di giunzione dei parametri dei livelli sotto indicati. Un valore più alto produce un tempo più lungo prima che venga raggiunto il livello successivo.

Regolazioni:0 – 127 (0 – 126, tenere premuto per Decay 2 Time)

❻ Attack Time

Determina il tempo occorrente al suono per raggiungere il massimo livello di volume (Attack Level) quando viene premuta una nota.

❼ Decay 1 Time

Determina il tempo occorrente al suono per cadere dall'Attack Level al Decay1 Level quando viene premuta una nota.

❽ Decay 2 Time

Determina il tempo occorrente al suono per cadere dal Decay1 Level al silenzio dopo che è stata rilasciata la nota

Level*

I parametri Level vi permettono di impostare il livello di AEG.

Regolazioni:0 – 127

❾ Decay 1 Level

Determina il livello di AEG raggiunto dall'Attack Level dopo che è trascorso il Decay1 time.

Impostazioni di Equalizer (EQ)—[F6] EQ

Da questo display, potete impostare i parametri EQ per ogni Drum Key.

Stessa procedura di Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 126.

Voice Job — Funzioni comode

Il modo Voice Job dispone di "tools" per l'organizzazione dei dati e per l'inizializzazione, da usare per creare le voci ed archiviarle.

Voice Job—Operazioni base

1 Nel modo Voice, premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Voice Job.

2 Premete uno dei pulsanti da [F1] a [F4] per richiamare il display Job desiderato.

3 Spostate il cursore sul parametro desiderato, quindi impostate il valore.

Impostate i parametri per eseguire il Job.

4 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede conferma).

Per cancellare il Job, premete il pulsante [DEC/NO].

5 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il Job.

Completato il Job, appare il messaggio "Completed" e si ritorna al display originale.

6 Premete il pulsante [VOICE] per ritornare al modo Voice Play.

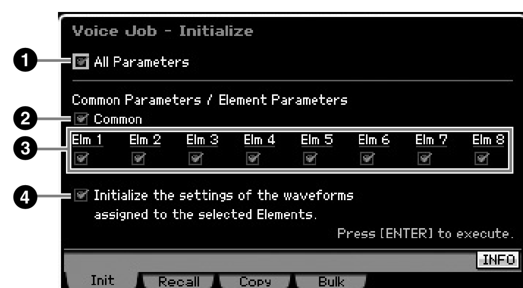
⚠ *ATTENZIONE*

Quando eseguite il Job, con la selezione di una voce differente o spegnendo lo strumento senza aver proceduto alla memorizzazione dei dati di Voce, questi vanno perduti. Accertatevi di immettere i dati nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare una voce differente o di spegnere lo strumento.

Inizializzare la voce—[F1] Init (Initialize)

Questa funzione vi permette di resettare (inizializzare) tutti i parametri Voice riportandoli sui loro valori di default. Vi permette anche di inizializzare selettivamente alcuni parametri, come le impostazioni Common, quelle per ogni Element/Drum key e così via — il che è molto utile quando si crea da zero una voce completamente nuova.
I parametri disponibili per l'inizializzazione variano secondo il tipo di voce selezionata (Normal/Drum).

Quando è selezionata una Normal Voice:



❶ All Parameters

Se fate un segno di spunta qui, vengono inizializzati tutti i parametri della voce selezionata.

❷ Common Parameters

Se fate un segno di spunta qui, vengono inizializzati tutti i parametri Common Edit della voce selezionata.

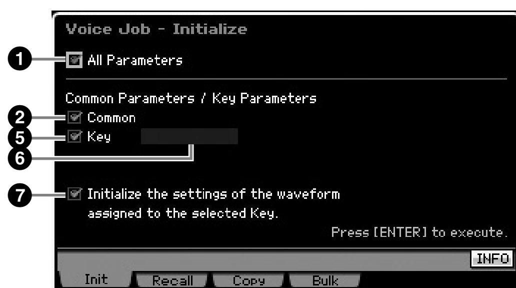
❸ Element Parameters 1 – 8

Se fate un segno di spunta qui, vengono inizializzati tutti i parametri Element Edit della voce selezionata.

❹ Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements.

Se fate un segno di spunta qui, vengono inizializzate tutte le impostazioni della forma d'onda relativa all'Elemento selezionato.

Se è selezionata una Drum Voice:



❺ Key Parameters

Se fate un segno di spunta qui, saranno inizializzati tutti i parametri Key Edit del tasto (Key) selezionato.

❻ Drum Key

Determina il Drum Key da inizializzare.

Impostazioni: C0 – C6

❼ Initialize the settings of the waveform assigned to the selected Key.

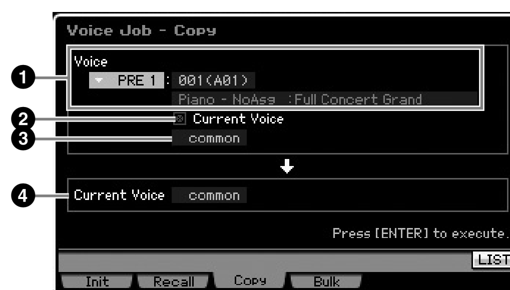
Se fate un segno di spunta qui, saranno inizializzate tutte le impostazioni della forma d'onda del Drum Key selezionato

Edit Recall—[F2] Recall

Se state editando una voce e ne selezionate una differente senza memorizzare quella editata, tutti i cambiamenti da voi apportati vanno cancellati. In tal caso, potete usare Edit Recall per richiamare la voce con le ultime modifiche apportate inalterate.

Copiare un altro Voice Element in quello corrente—[F3] Copy

Da questa finestra potete copiare le impostazioni dei parametri Common e Element/Drum Key da qualsiasi voce per trasferirle in quella che state editando. Questa è una funzione utile per creare una voce se desiderate usare le impostazioni dei parametri di un'altra.
Se la voce corrente o Current Voice (❷) è su on, potete copiare le impostazioni dei parametri da un Elemento ad un altro Elemento della stessa voce.



❶ Voice sorgente

Determina il Bank ed il numero di voce da copiare. I parametri disponibili variano secondo la voce correntemente selezionata (Normal/Drum). Questo parametro non può essere impostato se Current Voice (❷) è impostata su on.

❷ Current Voice

Se è impostata su on, la voce correntemente selezionata (quella in corso di editing) viene stabilita come "source" o sorgente. Quindi, potete copiare le impostazioni del parametro da un Elemento ad un altro diverso all'interno della stessa voce.

❸ Tipo di dati della Voice sorgente

Determina il tipo di dati di "source" compreso il numero dell'Elemento o il Drum Key. I parametri disponibili variano secondo il tipo di voce selezionato (Normal/Drum).

Impostazioni: common, element 1 – 8 (Normal Voice), key C9 – C6 (Drum Voice)

❹ Tipo di dati della Voice destinazione

Determina il tipo di dati di "destination" compreso il numero dell'Elemento o il Drum Key. I parametri disponibili variano secondo il tipo di voce selezionato (Normal/Drum). Quando il tipo di dati della source Voice (sopra) è "common," questo parametro viene fissato su "common."

Impostazioni: common, element 1 – 8 (Normal Voice), key C9 – C6 (Drum Voice)

Trasmissione dei dati di voce via MIDI (Bulk Dump)—[F4] Bulk (Bulk Dump)

Questa funzione vi permette di inviare tutte le impostazioni editate dei parametri per la voce selezionata correntemente ad un computer o ad un altro strumento MIDI per poter essere archiviate. Per eseguire l'operazione Bulk Dump, premete il pulsante [ENTER].

NOTE Per eseguire la funzione Bulk Dump, dovrete impostare correttamente il numero di dispositivo MIDI (Device Number). Per i dettagli, vedere pagina 268.

NOTE I dati Bulk Dump includono solo i messaggi MIDI e non le forme d'onda (Waveforms).

Suonare nel modo Performance

Il modo Performance è quello usato per selezionare, eseguire ed editare una Performance. Le Performance possono essere costituite al massimo da quattro Parti (Voci), selezionate dalle Parti 1-4 del generatore di suono interno. Il modo Performance Play è il 'portale' principale dal quale entrate nel modo Performance, ed è qui che selezionate e suonate una performance. Alcune delle impostazioni di Performance possono anche essere editate in questo modo operativo. Per richiamare il display Performance Play ed entrare nel modo Performance, basta premere il pulsante [PERFORM].

Selezionare una Performance

Il MOTIF XS ha 128 Performance in ciascuno degli User Bank: 1 – 3.

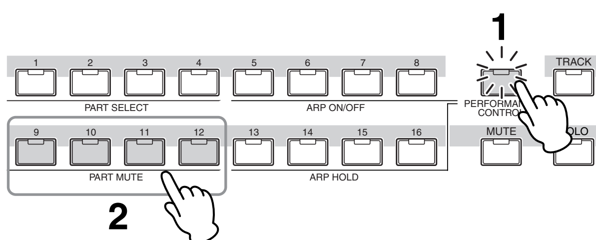
La selezione di una Performance avviene fondamentalmente come quella di una voce (vedere pagina 88). Come nel modo Voice Play, potete usare le funzioni Category Search (pagina 23) e Favorite Category (pagina 88) nel modo Performance Play. Sappiate che la funzione Category nel modo Performance non vi permette di usare i pulsanti Bank/Group/Number.

Attivare/disattivare una Parte: on/off

Il modo Performance Play vi permette di attivare/disattivare (on/off) a vostro piacere le quattro parti della Performance corrente. Potete entrare nel modo Performance Play premendo il pulsante [PERFORM].

Inserire/escludere Parti specifiche on/off (Funzione Mute)

Potete inserire/escludere Parti singole usando la funzione Mute.



1 Premete il pulsante [PERFORMANCE CONTROL].

La spia PERFORMANCE CONTROL si accende, per indicare che potete inserire/disinserire (on/off) la Parte.

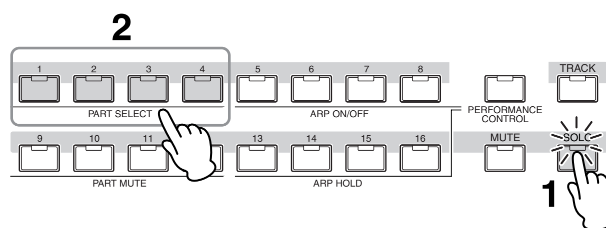
2 Premete uno dei pulsanti numerici [9] – [12].

La spia del pulsante premuto si spegne e la parte corrispondente viene esclusa (muted).
Ripremete lo stesso pulsante per far riaccendere la spia e reinserire la parte.
Potete inserire/disinserire (on/off) più parti premendone i pulsanti.

NOTE Le Parti possono essere anche escluse usando i pulsanti [MUTE] e [PART SELECT]. Premete il pulsante [MUTE] (la spia si accende), quindi usate i pulsanti numerici appropriati [1] – [4] per escludere e reinserire la Parte desiderata.

Isolare una Parte specifica

La funzione Solo è l'opposto di Mute, e vi permette di isolare istantaneamente una Parte specifica ed escludere tutte le altre.



1 Premete il pulsante [SOLO].

Si accende la spia SOLO, per indicare che è abilitata la funzione Solo.

2 Premete uno dei pulsanti numerici [1] – [4].

La spia del pulsante premuto lampeggia e verrà suonata solo la Parte corrispondente. Premete qualsiasi altro pulsante numerico per cambiare la Parte "solo" (isolata).

Usare la funzione Arpeggio

La funzione Arpeggio vi permette di attivare pattern ritmici, riff e "phrases" usando la voce corrente semplicemente suonando le note sulla tastiera. Nel modo Performance, ognuno dei quattro tipi di Arpeggio è assegnato a ciascuna delle quattro Parti. Ciò vuol dire che possono essere suonati simultaneamente quattro tipi di Arpeggio. Provate a selezionare differenti Performance e sperimentate i vari tipi di Arpeggio.

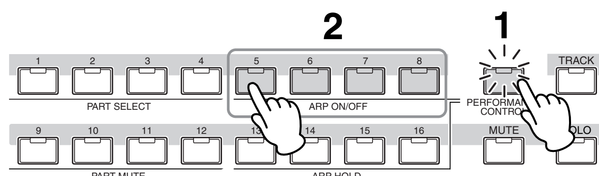
NOTE Per i dettagli sull'Arpeggio, vedere pagina 62.

Usare la funzione Arpeggio nel modo Performance

Poiché le Performance preset hanno già i loro tipi di Arpeggio preassegnati, potete suonare l'Arpeggio selezionando la performance desiderata, inserendo il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF], quindi premendo qualsiasi nota. Le istruzioni sull'uso dell'Arpeggio sono fondamentalmente uguali a quelle del modo Voice.

Inserire/disinserire il playback dell'Arpeggio per ogni Parte

Potete inserire/disinserire (on/off) l'Arpeggio per ogni Parte della Performance, come descritto sotto.



1 Premete il pulsante [PERFORMANCE CONTROL].

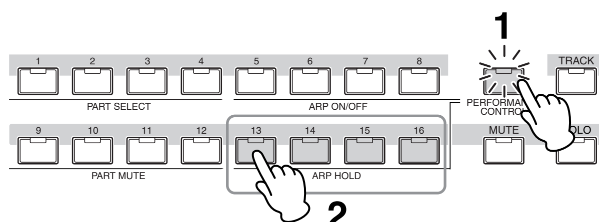
La spia [PERFORMANCE CONTROL] si accende, per indicare che il playback dell'Arpeggio per ogni Part può essere inserito/disinserito.

2 Premendo uno dei pulsanti [5] – [8] si attiva/disattiva il playback dell'Arpeggio per ogni Parte.

Se viene spenta una delle spie [5] – [8], il playback dell'Arpeggio della Parte corrispondente viene escluso (muted).

Attivare o disattivare (on/off) il parametro Arpeggio Hold per ogni Part

Potete inserire/disinserire il parametro Arpeggio Hold (pagina 154)per ogni Parte della Performance, come descritto sotto. Se Arpeggio Hold è "on," il playback dell'Arpeggio continua anche dopo il rilascio della nota.



1 Premete il pulsante [PERFORMANCE CONTROL].

Si accende la spia [PERFORMANCE CONTROL], per indicare che Arpeggio Hold può essere impostata su on/off per ogni Parte.

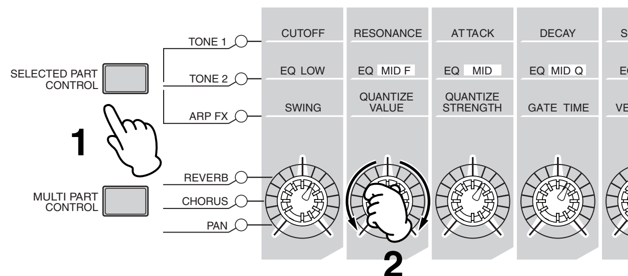
2 Premendo cuascuno dei pulsanti [13] – [16] si alterna lo stato on/off del parametro Arpeggio Hold per ogni Parte.

Se una delle spie [13] – [16] è accesa, si attiva il parametro Arpeggio Hold della Parte con quel numero.

NOTE Se il parametro Arpeggio Hold è impostato su "sync-off" nel display Arpeggio Main (pagina 154), premendo ognuno dei pulsanti [13] – [16] l'impostazione Arpeggio Hold si alterna fra on e sync-off.

Uso delle manopole (Knob)

Una delle più potenti caratteristiche di performance del MOTIF XS è l'ampio set di controlli in tempo reale — specialmente le manopole o Knob e i controlli a cursore o Control Slider. Questi vi consentono di regolare vari parametri della voce corrente, come effect depth, attack/release, caratteristiche, tono e altre. Questi controlli "real-time" servono a cambiare il suono durante l'esecuzione o per editare rapidamente e personalizzare la performance. Ad ogni manopola possono essere assegnate sei funzioni, selezionate sequenzialmente con il pulsante [SELECTED PART CONTROL] e con il pulsante [MULTI PART CONTROL].



1 Selezionate l'impostazione della funzione da assegnare alle manopole.

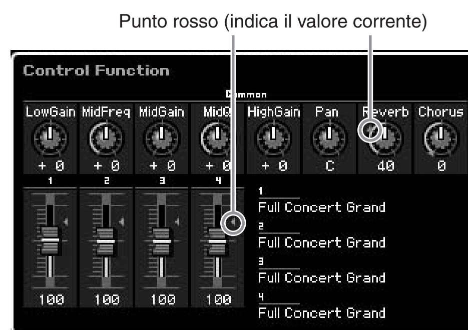
Premete varie volte il pulsante [SELECTED PART CONTROL] o [MULTI PART CONTROL] per selezionare l'impostazione della funzione da assegnare alle manopole. Ad ogni pressione del pulsante si accende la spia alternatamente in ordine decrescente: TONE 1 → TONE 2 → ARP FX (se premete [SELECTED PART CONTROL]) o REVERB → CHORUS → PAN (se premete [MULTI PART CONTROL]). Le funzioni assegnate alle manopole cambiano secondo la condizione della spia.

NOTE Per controllare quali siano le funzioni correntemente assegnate alle manopole, richiamate la finestra Control Function premendo il pulsante [SELECTED PART CONTROL] o [MULTI PART CONTROL].

NOTE Tenendo premuto il pulsante [SELECTED PART CONTROL] per alcuni secondi, la spia si alterna da quello corrente a TONE 1. Analogamente, tenendo premuto il pulsante [MULTI PART CONTROL] per alcuni secondi la spia si alterna dal tono corrente a REVERB.

NOTE Un punto rosso sulla manopola o sullo slider grafico indica il valore corrente sul quale è impostata la manopola (Knob) o lo Slider. Spostare la manopola o lo slider non produce alcun effetto finché non si raggiunge questo punto. Una volta spostata la manopola o lo slider dopo questo punto, quest'ultimo sparisce e spostando la manopola o lo slider il suono viene influenzato.

Punto rosso (indica il valore corrente)



2 Cambiare il colore tonale.

Agendo sulle manopole si cambiano i vari aspetti del suono della voce in tempo reale — mentre suonate. Se è accesa una delle spie TONE 1, TONE 2 oppure se le spie ARP FX sono accese, le otto manopole vengono usate per controllare le funzioni corrispondenti, così come sono sovrastampate sul pannello (come nel modo Voice). Per i dettagli, vedere pagina 90. Se è accesa una delle spie REVERB, CHORUS o PAN, alle quattro manopole più a sinistra sono assegnate le funzioni seguenti.

Spia attiva	Funzioni delle quattro manopole a sinistra
REVERB	Regola la profondità del riverbero per le Parti 1 – 4
CHORUS	Regola la profondità del chorus per le Parti 1 – 4
PAN	Regola la posizione pan per le Parti 1 – 4

NOTE Se, nella parte superiore destra del display, quando regolate le manopole appare l'indicatore [E] (Edit), potete memorizzare la Performance corrente (pagina 142) come una User Performance.

Cambiare la Parte da controllare

Potete cambiare la Parte da controllare con le manopole, seguendo queste istruzioni:

1 Accendete la spia [PERFORMANCE CONTROL] premendo il pulsante [SELECTED PART CONTROL] per richiamare la finestra Control Function.

2 Selezionate la Parte premendo i pulsanti [1] – [4] e il pulsante [COMMON EDIT].

Premendo il pulsante [COMMON EDIT], le operazioni con le manopole verranno applicate a tutte le quattro Parti. Premendo uno dei pulsanti [1] – [4], le operazioni con le manopole interesseranno solo la Parte selezionata. Sappiate che, controllando le manopole contrassegnate da "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2" di "TONE 1", si influenza sempre il suono di tutte le Parti.

NOTE La finestra Control Function non può essere richiamata neppure se premete il pulsante [SELECTED PART CONTROL] nel display Performance Play. Se volete cambiare una Parte nel display Performance Play, premete il pulsante [PERFORMANCE CONTROL] (la spia si accende), quindi premete uno dei pulsanti [1] – [4] e COMMON EDIT].

Uso degli Slider

I quattro slider a sinistra regolano il volume di ognuna delle quattro Parti. Ognuno dei Control Slider 1 – 4 corrisponde alla Parte avente lo stesso numero. Sul display appare la condizione degli slider.

Il display Performance Play

Potete richiamare il display Performance Play premendo il pulsante [PERFORM].



❶ Performance Bank

❷ Performance Number (Group/Number)

Indica il Bank ed il Numero della Performance selezionata. Un Bank è una locazione di memoria che include i dati di 128 differenti Performance. Sono disponibili tre Bank (User 1 – 3). Ogni Performance all'interno del Bank è contraddistinta da un numero compreso fra 001 e 128. I numeri di Performance da 001 a 128 sono convertiti nel formato (mostrato tra parentesi) di Bank da A ad H e Numeri da 1 a 16 (per il Bank). Questo formato corrisponde ai pulsanti Group [A] – [H] e Number [1] – [16]. I numeri di Performance e i relativi Group/Number sono elencati sotto.

Group/Number	Performance Number
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

❸ Category (Main Category <Sub Category>)

Indica la categoria principale o Main Category della performance selezionata. "Category", costituita da Main Category e Sub Category è la parola chiave che indica le caratteristiche dello strumento o il tipo di suono. Una Performance può essere registrata su una Main Category e la sua relativa Sub Category. Le impostazioni di Category sono editabili nel display General (pagina 143) di Performance Common Edit.

❹ Performance name

Indica il nome della Performance corrente.

❺ Transmit Ch (MIDI Transmit Channel)

Indica il canale di trasmissione MIDI della tastiera. Per le informazioni circa le impostazioni del valore, vedere pagina 91.

❻ Octave
Indica l'impostazione Keyboard Octave effettuata con i pulsanti OCTAVE. Questo parametro determina quanto l'intonazione (pitch) di ciascun tasto è più alta o più bassa rispetto al pitch normale.

❼ Control Function
Indica lo stato delle manopole (Knob) e dei controlli a cursore o Control Slider sul pannello. È lo stesso della finestra Control Function (pagina 136).

❽ Voice name
Indica il nome delle voci assegnate alle Parti 1 – 4.

❾ [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)
I tipi di Arpeggio sono assegnati ai pulsanti con l'icona della nota da 1/8 sul tab del display. Potete richiamarli premendo questi pulsanti in qualsiasi momento nel corso della vostra esecuzione alla tastiera. L'assegnazione dei tipi di Arpeggio a questi pulsanti può essere fatta dal display Arpeggio (pagina 139).

❿ [SF6] INFO (Information)
Premendo questo pulsante viene richiamata la finestra informazioni della Performance corrente.

⓫ [F1] Play
Premendo questo pulsante si ritorna dal display precedente a quello di Performance Play.

⓬ [F2] Voice
Premendo questo pulsante si richiama il display (pagina 138) che vi consente di selezionare una Voice per ogni Parte e specificare il range di note in cui può essere suonata.

⓭ [F3] EG (Envelope Generator)
Premendo questo pulsante si richiama il display (pagina 139) che contiene le impostazioni base di EG.

⓮ [F4] Arpeggio
Premendo questo pulsante si richiama il display (pagina 139) che vi consente di selezionare i parametri relativi all'Arpeggio.

⓯ [F6] Effect
Premendo questo pulsante si richiama il display di impostazione Effect (pagina 149) del modo Performance Common Edit.

L' indicatore [E]

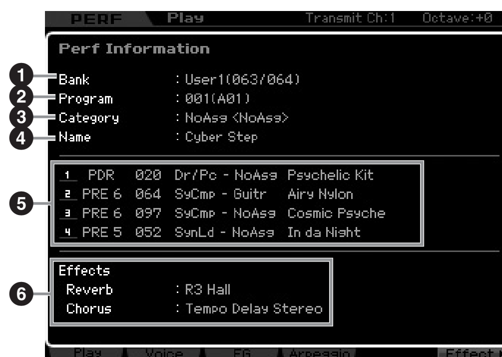
Quando cambiate il valore del parametro nel modo Performance Play o Edit, sulla parte superiore destra del display LCD appare l'indicatore [E] (Edit). Ciò vi dà una rapida conferma che la performance è stata modificata, ma non ancora memorizzata. Per memorizzare la variazione, seguite le istruzioni di pagina 142.

Indicatore Edit



Informazioni sulla Performance—[SF6] INFO (Information)

Questo display indica le informazioni della performance corrente. Qui non possono essere cambiate le sue impostazioni.



❶ Bank
Indica il Bank del programma di Performance selezionato. I valori tra parentesi indicano Bank Select MSB e LSB utilizzabili per selezionare via MIDI il Bank corrente.

❷ Program (Performance number)
A ciascuna Performance all'interno di un Bank è assegnato un numero da 001 a 128. I valori fra parentesi indicano Group e Number (gruppo e numero).

❸ Category
Indica la categoria della Performance corrente.

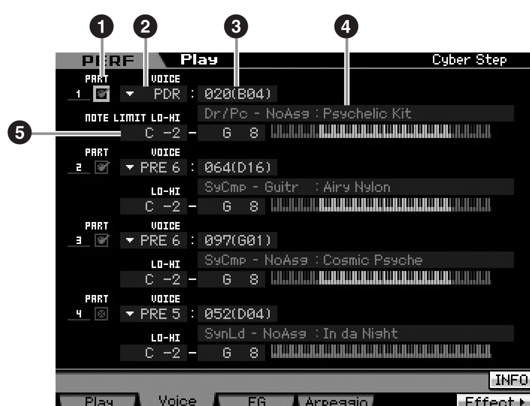
❹ Name
Indica il nome della Performance corrente.

❺ Part 1 – 4
Indica Bank, Number, Main Category 1/2, e nome della voce assegnata ad ogni Parte.

❻ Effects
Indica le impostazioni Reverb e Chorus per la Performance selezionata.

Parametri per la voce assegnata ad ogni Parte—[F2] Voice

Questo display vi fa specificare la voce ed il suo range di note per ciascuna Parte. Le impostazioni effettuate qui saranno applicate agli stessi parametri nel display Voice (pagina 151) di Part Edit.



❶ PART (Part Switch)

Determina se la Parte viene usata (on) o no (off).

❷ Voice Bank
❸ Voice Number
❹ Voice Name

Determina Voice Bank e Number per ogni Parte. I due nomi di category della voce selezionata appaiono nella colonna del nome della voce.

❺ NOTE LIMIT LO-HI

Determina la nota più bassa e la più alta nel range di note per la Parte. Potete anche creare un range "lower" e uno "upper" per la voce, con un range di note che rappresenti un "buco" centrale, specificando prima la nota più alta. Per esempio, impostando un Note Limit di "C5 – C4" potrete suonare la voce da due range separati: da C -2 a C4 e da C5 a G8. Le note comprese fra C4 e C5 non suonano la voce selezionata.

Impostazioni:C -2 – G8

NOTE Potete impostare il tasto (Key) direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo quindi il tasto desiderato. Per i dettagli, vedere pagina 82.

Cambiare le caratteristiche tonali—[F3] EG (Envelope Generator)

Questo display vi fa impostare l' EG (Generatore di inviluppo) e il filtro (Filter). Le impostazioni qui eseguite si applicano come offset agli stessi parametri nel display EG (pagina 157) di Part Edit.



❶ AEG (Amplitude EG)

Determina la transizione di volume dal momento in cui il suono ha inizio a quello in cui esso si arresta. L'AEG ha quattro parametri: Attack time, Decay time, Sustain level e Release time. Per i dettagli, vedere pagina 94.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

❷ FEG (Filter EG)

Determina la variazione della brillantezza del suono dal momento in cui il tasto viene premuto a quello in cui esso viene rilasciato. Il FEG ha quattro parametri: Attack time, Decay time, Release time e Depth. Per i dettagli, vedere pagina 94.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

❸ Filter

Potete produrre un suono relativamente più brillante o più cupo riducendo o enfatizzando gli armonici. Vi sono due parametri: Cutoff (Cutoff Frequency) e Reso (Resonance). Per i dettagli, vedere pagina 94.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

Impostazioni di Arpeggio—[F4] Arpeggio

Questo display determina le impostazioni base dell'Arpeggio. Vi sono due tipi di parametri: Common (Common Switch, Tempo e Sync Quantize Value indicati nella parte superiore del display) e Part (altri). Come accade per i parametri Part, alle quattro Parti possono essere assegnati cinque tipi di Arpeggio differenti, e sono selezionabili con i pulsanti [SF1] – [SF5]. Premete gli appropriati pulsanti [SF1] – [SF5] per richiamare la combinazione Arpeggio/Part desiderata. Le corrispondenti impostazioni Arpeggio sul display vengono assegnate autimaticamente ai pulsanti [SF1] – [SF5] corrispondenti. Il valore qui impostato è applicato ai parametri aventi lo stesso nome nel display General Other (pagina 145) di Common Edit, nel display Arpeggio Main (pagina 154) e nel display Arpeggio Other (pagina 156) di Part Edit.



❶ Common Switch

Determina se l'Arpeggio è on o off. Richiamando la Performance per cui questo parametro è impostato su on, si inserisce automaticamente il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] sul pannello.

Impostazioni:on, off

❷ Tempo

Determina il Tempo dell'Arpeggio. Per i dettagli, vedere il display Arpeggio Main (pagina 154) di Part Edit.

❸ Sync Quantize Value

Determina l'effettiva temporizzazione con cui il playback dell'Arpeggio ha inizio quando lo attivate mentre viene eseguito l'Arpeggio di una certa Parte. Se è su "off," l'Arpeggio successivo parte non appena lo attivate. Notate che il numero che appare a destra di ogni valore indica la risoluzione in clock.

Impostazioni: off, ♬ 60 (nota da 1/32), ♬3 80 (terzina di note da 1/16), ♬ 120 (nota da 1/16), ♪3 160 (terzina di note da 1/8), ♪ 240 (nota da 1/8), ♩3 320 (terzina di note da 1/4), ♩ 480 (nota da 1/4)

❹ SW (Switch)

Determina se Arpeggio è on o off per ogni Parte.

NOTE Quando è premuto il pulsante [PERFORMANCE CONTROL] in modo che sia accesa la sua spia, i pulsanti numerici [5] – [8] possono essere usati come interruttori (on/off) del playback dell'Arpeggio per le Parti 1 – 4.

❺ HOLD

È lo stesso del display Arpeggio Main (pagina 154) di Part Edit.

❻ Voice Bank/Voice Number/Voice Name (solo indicazione)

Indica Bank, numero e nome della voce assegnata ad ogni Parte. Sono impostabili sul display [F2] Voice. Stabilendo la voce con ARP (❼) su "on" nel display Arpeggio Main del modo Performance Part Edit, si seleziona automaticamente la voce che si adatta al tipo di Arpeggio selezionato.

❼ BANK
❽ CATEGORY
❾ SUB CATEGORY
❿ TYPE

Sono gli stessi del display Arpeggio Main (pagina 154) di Part Edit.

Registrare la propria esecuzione nel modo Performance

[PERFORM] → [●] (Record)

Potete registrare la vostra esecuzione alla tastiera nel modo Performance in una Song o in un Pattern. Le operazioni con le manopole (ad eccezione degli stessi parametri descritti a pagina 61), con i controller e il playback dell'Arpeggio e la vostra esecuzione sulla tastiera nel modo Performance, possono essere registrate in tracce specifiche come eventi MIDI.

⚠ ATTENZIONE

Registrando nuovo materiale, vengono cancellate tutte le tracce della Song o della Pattern Section di destinazione. Vi raccomandiamo di controllare la presenza di dati importanti nelle Song o Pattern Section di destinazione prima di procedere con la registrazione. Potete effettuare questo controllo per ogni traccia osservando la linea di stato delle tracce sul display. Selezionatene una non contenente dati oppure salvate i dati trasferendoli su un dispositivo esterno di memorizzazione USB prima della registrazione.

Procedura di registrazione della performance

Consultare la pagina 31 nella Start Guide.



❶ Sequencer Mode

Determina in quale destinazione (Song o Pattern) verrà registrata la vostra Performance.

Impostazioni: pattern, song

❷ Pattern number (Song number)

Determina il numero di Pattern o Song come destinazione per la registrazione. Il nome del Pattern o della Song selezionata è indicato a destra del numero.

❸ Section

Determina la Section come destinazione per la registrazione quando il modo Sequencer è impostato su "pattern." Ricordate che i dati registrati nella Section di destinazione selezionata vengono sovrascritti e cancellati non appena ha inizio la registrazione.

❹ Section Length

Specifica la lunghezza della Section quando Sequencer Mode è impostato su "pattern."

Regolazioni: 001 – 256

❺ Time Signature (Meter)

Determina la divisione del tempo.

Impostazioni: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

❻ Tempo

Determina la velocità del tempo per la registrazione. Quando si registra, l'Arpeggio viene eseguito alla velocità qui stabilita.

Regolazioni: 5.0 – 300.0

NOTE Quando MIDI Sync (pagina 268) è impostata su "MIDI" o "auto," qui appare "MIDI" o "auto" e non può essere impostato il Tempo.

NOTE Quando Sequencer Mode (❶) è su "pattern", l'impostazione Tempo qui determinata viene registrata nel Pattern. Anche se il Pattern di destinazione contiene già dei dati, il valore del Tempo viene sostituito da quello appena registrato. Se Sequencer Mode (❶) è su "song," l'impostazione Tempo viene registrata nella traccia Tempo della song di destinazione, se essa non contiene dati.

❼ Key On Start Switch
Quando è impostato su on, la registrazione inizia immediatamente quando premete una nota sulla tastiera.
Impostazioni: on, off

❽ Copy Performance Parameters
Determina se le impostazioni dei parametri Performance vengono copiati nel Mixing della Song o del Pattern di destinazione.
Impostazioni:on, off

❾ Measure (solo indicazione)
Indica la posizione corrente della registrazione via Measure e Beat.

❿ Track Status (solo indicazione)
Indica se ogni traccia della Song o della sezione di Pattern selezionate contiene dati di sequenze.

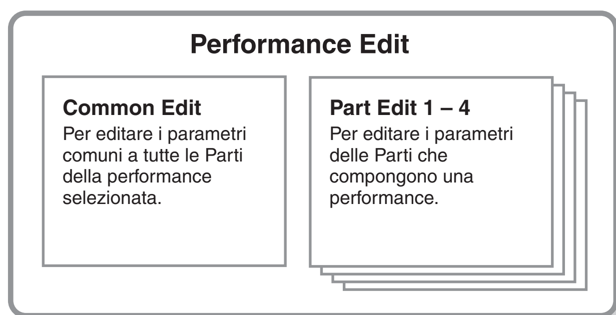
⓫ [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)
I tipi di Arpeggio sono assegnati ai pulsanti Sub Function con l'icona della nota da un ottavo sul tab del display. Potete richiamarli premendo i pulsanti in qualsiasi momento della registrazione. Il tipo di Arpeggio è impostabile sul display Arpeggio (pagina 139).

Editing di una Performance

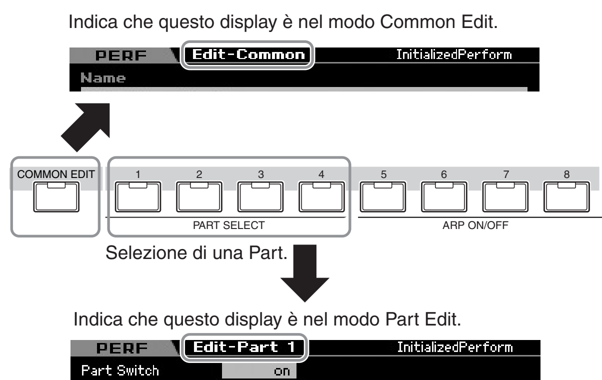
Il modo Performance Edit vi consente di creare le vostre Performance originali — con un massimo di quattro differenti Parti (voci) — editando i vari parametri. Per entrare nel modo Performance Edit, premete il pulsante [PERFORM] per entrare nel modo Performance, quindi premete [EDIT].

Common Edit e Part Edit

Ogni performance ha quattro Parti al massimo. Vi sono due tipi di display Performance Edit: quelli per Common Edit che edita le impostazioni comuni alle quattro Parti e quelli per editare le Parti singolarmente.



Premete il pulsante [COMMON] per richiamare il display Common Edit. Premete il numero della Parte desiderata con i pulsanti Part [1] - [4] per richiamare il display Part Edit. Nel modo Part Edit, potete selezionare la Parte desiderata anche usando i pulsanti numerici [1] – [4].



Editing di Performance

1 Premete il pulsante [PERFORM] per entrare nel modo Performance Play, quindi selezionate la performance da editare.

2 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Performance Edit.

3 Richiamate il display Edit, Common Edit o Part Edit.

4 Richiamate il display desiderato.
Per trovare il display desiderato, notate gli item del menù tab corrispondenti ai pulsanti [F1] – [F6] e [SF1] – [SF5] nella parte inferiore del display. Ogni menù tab dei pulsanti [F1] – [F6] contiene sub menù corrispondenti ai pulsanti [SF1] – [SF5] nella parte inferiore del display.



5 Spostate il cursore sul parametro desiderato.

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File
Reference

6 Editate il valore con i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] ed il dial dei dati.

7 Ripetete, se necessario, gli step 3 – 6.

8 Immettete un nome per la Performance editata.

Usate il display Name (pagina 143) del modo Performance Common Edit.

9 Memorizzate la Performance editata.

Premete il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Store (pagina 142) quindi memorizzate la performance editata.

⚠ *ATTENZIONE*

La Performance editata va perduta se ne selezionate un'altra o se spegnete lo strumento. Accertatevi di immagazzinarla nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima della nuova selezione o dello spegnimento.

NOTE Se volete, salvate le Performance editate e memorizzate, trasferendole su un dispositivo di memorizzazione USB, collegato al connettore USB TO DEVICE o in un computer collegato alla rete alla quale sia collegato anche il MOTIF XS. Ricordate che i dati della Performance editata vengono immagazzinati nella memoria User interna (Flash ROM) e vengono conservati anche dopo lo spegnimento. Pertanto non occorre salvare i dati su dispositivo esterno; tuttavia, vi raccomandiamo di farlo comunque, per salvare o archiviare tutti i dati importanti. Vedere i dettagli a pagina 278.

Comode funzioni per l'editing delle Performance

On/off delle Parti (funzione Mute)

Stessa procedura del modo Performance Play. (pagina 135).

Isolare una Parte specifica

Stessa procedura del modo Performance Play. (pagina 135).

L'indicatore [E]

Stessa procedura del modo Performance Play. Vedere pagina 138.

Funzione Compare

Questa funzione vi permette di commutare fra la Performance appena editata e quella originale, non ancora modificata – per farvi sentire in che modo le vostre modifiche influenzano il suono.

1 Nel modo Performance Edit, premete il pulsante [EDIT] per richiamare il modo Compare.

Nel modo Voice Edit (con la spia [EDIT] accesa), premete il pulsante [EDIT] in modo che la sua spia lampeggi. L'indicatore [E] nella parte superiore destra dello schermo cambia in [C] e vengono temporaneamente ripristinate le impostazioni della Performance prima dell'editing, a solo scopo comparativo. Quando l'indicatore [E] appare nel modo Performance Play, premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Performance Edit quindi ripremete il pulsante [EDIT] per richiamare il modo Compare.

indicatore Compare (suono ante-editing)

PERF Edit-Part 1 Cyber Step C

	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4
Cutoff	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Resonance	+ 0	+10	+ 0	+ 0
FEG Depth		+ 0	+ 0	+ 0
AEG Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Sustain		+ 0	+ 0	+ 0
AEG Release		– 9	+ 0	+ 0
FEG Attack		+ 0	+ 0	+ 0
FEG Decay		+20	+ 0	+ 0
FEG Sustain		–64	+ 0	+ 0
FEG Release		+ 0	+ 0	+ 0

2 Ripremete il pulsante [EDIT] per ritornare allo stato originale.

Quando in alto a destra del display appare l'indicatore [C], premete il pulsante [EDIT] (la spia è accesa continuamente, e l'indicatore [C] ritorna ad essere [E]).

Confrontate il suono editato con quello non modificato ripetendo, se necessario, gli step 1 e 2.

Memorizzare la Performance creata

1 Premete il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Performance Store.



2 Stabilite la destinazione per memorizzare la Performance.

Selezionate il Performance Bank di destinazione ed il numero della performance da memorizzare utilizzando il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Per specificare la destinazione, potete anche usare [USER 1] – [USER 3], [USER DR], Group [A] – [H] e i pulsanti numerici [1] – [16].

3 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede conferma.)

Per cancellare l'operazione Store, premete il pulsante [DEC/NO].

4 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Store.

Memorizzata la Performance, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display Performance Play.

ATTENZIONE

Quando eseguite l'operazione Store, le impostazioni per la memoria di destinazione vengono sovrascritte. Dovreste fare sempre un backup dei vostri dati più importanti su un dispositivo di memorizzazione USB separato collegato al terrminale USB TO DEVICE o su un computer collegato in rete con il MOTIF XS. Per le istruzioni dettagliate sul "salvataggio", vedere pagina 278.

Parametri Common Edit

[PERFORM] → selezione Performance → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Common Edit vi permette di editare i parametri comuni a tutte le Parti della Performance selezionata. Riguarda tutti i parametri Common Edit.

Significato degli asterischi (*)

Per gli utenti non molto esperti di editing potrebbe essere difficile dover gestire molti parametri; per cui sono stati contrassegnati con asterisco quelli base e più facili da comprendere. Se non siete esperti di editing delle Performance, cominciate con questi parametri.

Impostazioni generali per la Performance selezionata—[F1] General

Assegnare un nome alla Performance—[SF1] Name



❶ Name*

Immettete il nome desiderato per la Performance editata. Esso può contenere fino a 10 caratteri. Potete richiamare l'elenco dei caratteri premendo il pulsante [SF6] CHAR, quindi formare il nome. Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, vedere "Operazioni base" a pagina 82.

❷ Main Category*
❸ Sub Category*

Determina la Main Category e la Sub Category della Performance.
"Category" può essere usata come una parola-chiave per identificare la caratteristica della Performance. Una scelta appropriata facilita la ricerca della Performance desiderata fra quelle disponibili. La Main Category indica i tipi di strumento ed è suddivisa in Sub Categories.

Impostazioni: Vedere l'elenco seguente.

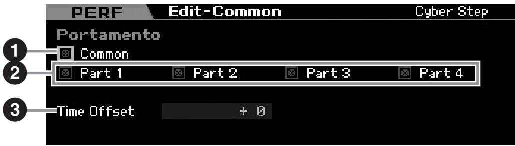
Performance Category

Main		Sub	
Rock	Rock / Pop	Top40	Top40
		Clsic	Classic Rock
		Hard	Hard Rock
		Cntry	Country
		Blues	Blues
		Folk	Folk
		Balad	Ballad
		Film	Film
		NoAsg	No Assignment
R&B	R&B / Hip Hop	HipHp	Hip Hop
		Modrn	Modern R&B
		Clsic	Classic R&B
		Funk	Funk
		NoAsg	No Assignment
Elect	Electronic	Tekno	Techno
		Trnce	Trance
		House	Dance Pop / House
		D&B	Breakbeats / D&B
		Chill	Chillout / Ambient
		NoAsg	No Assignment
Jazz	Jazz	Swing	Swing
		Modrn	Modern Jazz
		Smoth	Smooth Jazz
		JzFnk	Jazz Funk
		Club	Club Jazz
		NoAsg	No Assignment
World	World	Latin	Latin
		Regae	Reggae / Dancehall
		Ethno	Ethnic / World
		NoAsg	No Assignment
SpLyr	Splits & Layers	Piano	Piano
		Organ	Organ
		Synth	Synth
		Symph	Symphonic
		Strng	Strings

Main		Sub	
SpLyr	Splits & Layers	WWind	Woodwind
		Brass	Brass
		Guitr	Guitar
		Bass	Bass
		Cperc	Chromatic Percussion
		Pad	Pad
		NoAsg	No Assignment
FX	FX	Seq	Sequence
		Hard	Hard
		Soft	Soft
		S.EFX	Sound Effect
		NoAsg	No Assignment (nessuna assegnazione)
NoAsg	No Assignment (nessuna assegnazione)	NoAsg	No Assignment (nessuna assegnazione)

NOTE Potete richiamare l'elenco e selezionare l'item desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per i dettagli, vedere pagina 82.

Impostazioni di Portamento—[SF2] Porta



❶ Portamento Common*

Determina se il Portamento viene applicato alla Performance corrente. Se è impostato su on, il Portamento viene applicato alla Parte per la quale il parametro Part Switch è settato su on.

❷ Portamento Part 1 – 4*

Determina se il Portamento è applicato alla Parte oppure no.

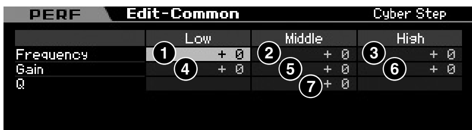
❸ Portamento Time Offset*

Determina il tempo di cambiamento del pitch quando Portamento è attivo. Può essere regolato come offset per la voce assegnata ad ogni Parte. Valori più alti significano tempi di cambiamento pitch più lunghi.

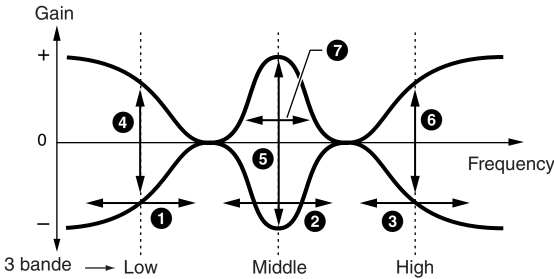
Regolazioni:-64 – +63

Impostazioni di EQ per ogni Parte—[SF3] Part EQ

Da questo display, potete editare il valore sul display [F5] EQ (pagina 158) come offset per modificare la caratteristica del suono.



È un equalizzatore parametrico a tre bande (Low, Mid, High). Le bande High e Low sono del tipo shelving. La banda Middle è del tipo peaking.



Frequency

Determina la frequenza centrale. Le frequenze attorno ad ognuno dei tre punti vengono attenuate/enfatizzate dall'impostazione di Gain (vedere qui di seguito). I valori più alti producono una frequenza più alta.

Regolazioni:-64 – +63

❶ Low Frequency

Determina la frequenza centrale della banda EQ più bassa.

❷ Mid Frequency

Determina la frequenza centrale della banda EQ media.

❸ High Frequency

Determina la frequenza centrale della banda EQ più alta.

Gain

Determina il guadagno di livello per ogni frequenza (impostata sopra), oppure in che misura la banda di frequenza selezionata viene esaltata o attenuata.

Regolazioni:-64 – +63

❹ Low Gain

Determina in che misura vengono esaltati o attenuati i segnali al di sotto della Low Frequency (❶).

❺ Mid Gain

Determina in che misura vengono esaltati o attenuati i segnali al livello della Mid Frequency (❷).

❻ High Gain

Determina in che misura vengono esaltati o attenuati i segnali al di sopra della High Frequency (❸).

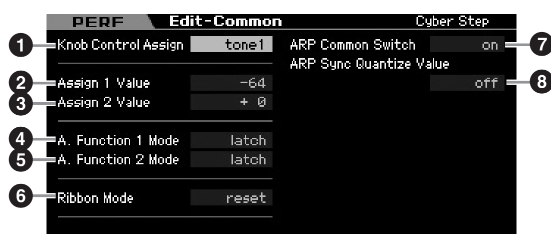
❼ Q (Bandwidth)

Determina la larghezza per ogni banda di frequenza. Maggiore è quest'impostazione, maggiore è la larghezza della banda. Minore è quest'impostazione, minore è la larghezza della banda.

Regolazioni:-64 – +63

Altre impostazioni—[SF4] Other

Da questo display, potete stabilire le funzioni di controllo per le manopole e il range di escursione (up/down) per la rotella del Pitch Bend.



❶ Knob Control Assign

Determina quale spia è accesa fra TONE 1, TONE 2, ARP FX, REVERB, CHORUS e PAN quando si seleziona una Performance. Quest'impostazione è memorizzabile per ogni Performance.

Impostazioni:tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

❷ Assign 1 Value
❸ Assign 2 Value

Indica il livello delle manopole stampate come "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2" nel momento in cui la Performance viene selezionata con la spia TONE 1 accesa. Le funzioni assegnate alle manopole sono indicate rispettivamente a destra dei valori.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

NOTE Le funzioni assegnate alle manopole ASSIGN 1/2 possono essere impostate nel display Controller Set (pagina 104).

❹ A. Function 1 Mode (Assignable Function 1 Mode)
❺ A. Function 2 Mode (Assignable Function 2 Mode)

Determina se le funzioni dei pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] sono del tipo permanente (latch) o temporaneo (momentary). Quando è su "latch," premendo questo pulsante la condizione della spia si alterna fra on e off. Se è su "momentary," premendo/tenendo il pulsante si accende la spia e rilasciando il pulsante la spia si spegne.

Impostazioni:momentary, latch

❻ Ribbon Mode (Ribbon Controller mode)

Determina il comportamento del controller a nastro. Se è su reset, quando rilasciate il dito dal controller stesso, ritorna automaticamente sul valore centrale. Se è su hold, quando rilasciate il dito dal controller, viene mantenuto il valore raggiunto nell'ultimo punto di contatto.

Impostazioni:hold, reset

❼ ARP Common Switch

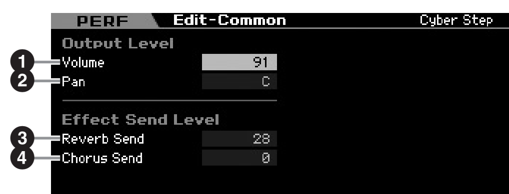
Determina se Arpeggio è on o off. Questo parametro è uguale a quello presente nel display Arpeggio (pagina 139) del modo Performance Play.

❽ ARP Sync Quantize Value

Questo parametro è uguale al parametro Sync Quantize Value nel display Arpeggio (pagina 139) del modo Performance Play.

Impostazioni di Output Level e Master Effect —[F2] Level/MEF

Impostazioni di Output Level—[SF1] Level



❶ Volume*

Determina il livello di uscita o output dell'intera Performance. Potete regolare il volume generale mantenendo il bilanciamento fra le Parti.

Regolazioni:0 – 127

❷ Pan*

Determina la posizione stereo pan della Performance. Potete anche regolare questo parametro con la manopola PAN sul pannello frontale.

Regolazioni:L63 (tutto a sinistra) – C (centro) – R63 (tutto a destra)

NOTE Notate che questo parametro di Performance Pan può avere un effetto minimo o non udibile del tutto se il Pan per una specifica Parte è impostato sulla posizione sinistra (left) ed il Pan di un'altra Parte è posizionato a destra.

❸ Reverb Send*

Regola il livello di mandata (send) del riverbero. Più è alto il valore, più profondo è il riverbero. Potete anche regolarlo dalla manopola sul pannello frontale.

Regolazioni:0 – 127

❹ Chorus Send*

Regola il livello di mandata (send) del chorus. Più è alto il valore, più profondo è il chorus. Potete anche regolarlo dalla manopola sul pannello frontale.

Regolazioni:0 – 127

NOTE Quando Reverb Send/Chorus Send è impostato su "0" nel modo Performance Part Edit, quest'impostazione non è disponibile.

Impostazioni di Master Effect—[SF2] MasterFX



NOTE Secondo il parametro selezionato, sul menù tab corrispondente al pulsante [SF6] appare l'icona LIST. In questa condizione, potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST, quindi selezionare l'item desiderato da quell'elenco. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❶ Switch

Determina l'applicazione di Master Effect alla Performance selezionata. Potete inserirlo o disinserirlo (on o off) premendo il pulsante [MASTER EFFECT] sul pannello frontale.

Impostazioni: on, off

❷ Type

Seleziona il tipo di effetto. I dettagli sui vari tipi sono a pagina 70.

Impostazioni: Vedere l'elenco dei tipi di effetto nell'opuscolo separato Data List.

❸ Preset

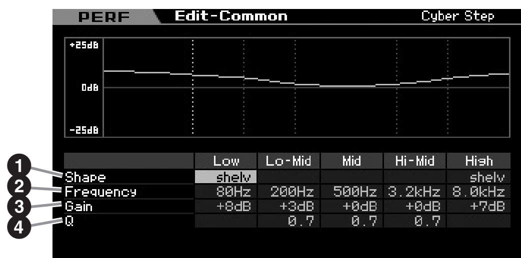
Potete impostare vari parametri per cambiare il modo in cui il suono viene influenzato dal tipo di Effetto selezionato. Questo parametro vi permette di richiamare le impostazioni preprogrammate di questi parametri di effetto.

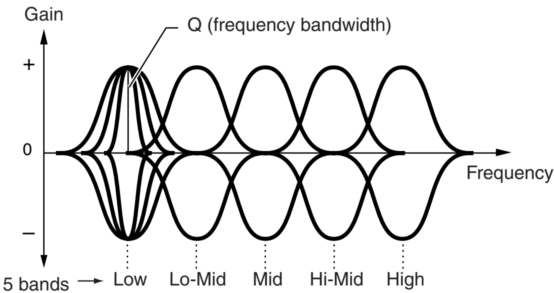
❹ Effect Parameters

Il numero dei parametri ed il valore disponibile varia secondo l'effetto selezionato. Vedere a pagina 73 i dettagli sui parametri degli effetti. Consultate l'opuscolo Data List separato per le informazioni relative ai parametri per ogni tipo di Effetto.

Impostazioni di Master EQ—[SF3] MasterEQ

Da questo display potete applicare l'equalizzazione a cinque bande a tutte le Parti della Performance selezionata.





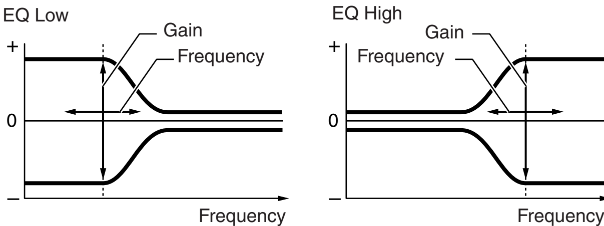
❶ Shape

Vi fa selezionare il tipo di equalizzatore: Shelving o Peaking. Questo parametro è disponibile solo per le bande di frequenza Low e High.

Impostazioni: shelv, peak

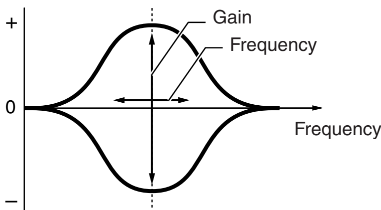
shelv (Shelving type)

Questo tipo di EQ permette di attenuare/far risaltare il segnale alle frequenze al di sopra o al di sotto di quella specificata.



peak (Peaking type)

Questo tipo di EQ permette di attenuare/far risaltare il segnale alla frequenza specificata.



❷ Frequency

Determina la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/amplificate dall'impostazione Gain.

Impostazioni:

Low

Se Shape è su "shelv": 32Hz – 2.0kHz
Se Shape è su "peak": 63Hz – 2.0kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100 Hz – 10.0 kHz

High

500 Hz – 16.0 kHz

❸ Gain

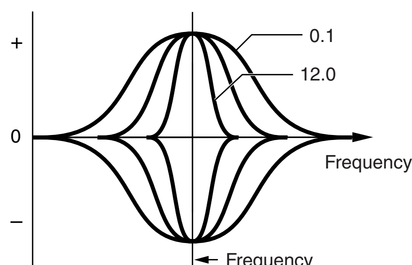
Determina il guadagno del livello per la Frequency (impostata sopra) o l'entità di cui la banda di frequenza selezionata viene attenuata o amplificata.

Regolazioni: -12dB – +0dB – +12dB

❹ Q (Bandwidth)

Serve a variare il livello di segnale nell'impostazione Frequency per creare varie caratteristiche della curva di frequenza.Più alta è l'impostazione minore è la Q (Bandwidth). Più bassa è l'impostazione, maggiore è la Q (Bandwidth).

Regolazioni:0.1 – 12.0



NOTE Quando i parametri Shape (❶) di Low e High sono impostati su "shelv," i parametri Q (❹) di Low e High non sono disponibili.

Impostazioni Controller—[F3] Ctrl Asgn (Controller Assign)

Ai controller e alle manopole sul pannello frontale potete assegnare i numeri di Control Change MIDI per la Performance selezionata. Per esempio, potreste assegnare le manopole ASSIGN 1 e 2 per controllare la profondità dell'effetto, mentre usando il Foot Controller potete controllare la modulazione.
Le impostazioni della funzione per tutti i controller sono definite "Controller Set," e per ogni Performance possono essere create impostazioni Controller Assign indipendenti.

PERF Edit-Common Cyber Step

Controller Assign

❶	Ribbon Controller Control No.	22	----------------
❷	Foot Controller 1 Control No.	11	Expression Controller
	Foot Controller 2 Control No.	04	Foot Controller
❸	Foot Switch Control No.	088	----------------
❹	Assign 1 Control No.	16	General Controller 1
	Assign 2 Control No.	17	General Controller 2
❺	A. Function 1 Control No.	86	----------------
	A. Function 2 Control No.	87	----------------
❻	Breath Controller Control No.	02	Breath Controller

❶ Ribbon Controller Control No.

Determina il numero di Control Change generato quando fate scorrere il dito sulla superficie del controller a nastro.

Regolazioni:00 – 95

❷ Foot Controller 1 Control No. Foot Controller 2 Control No.

Determina il numero di Control Change generato quando usate il Foot Controller collegato al jack FOOT CONTROLLER.

Regolazioni:00 – 95

❸ Foot Switch Control No.

Determina il numero di Control Change generato quando usate il Footswitch collegato al jack FOOT SWITCH ASSIGNABLE..

Regolazioni:000 – 100

NOTE Se viene selezionato un numero di Control Change pari a 96 o superiore, la funzione indicata a destra del numero è abilitata al controllo, ma al Footswitch in effetti non è assegnato alcun numero di Control Change MIDI.

❹ Assign 1 Control No. Assign 2 Control No.

Determina i numeri di Control Change generati quando controllate le manopole ASSIGN1 e ASSIGN2 con la spia TONE1 accesa.

Regolazioni:00 – 95

❺ A. Function 1 Control No. A. Function 2 Control No.

Determina i numeri di Control Change generati quando premete i pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION.

Regolazioni:00 – 95

❻ Breath Controller Control No.

Determina il numero di Control Change generato quando usate un Breath Controller collegato al connettore MIDI IN dello strumento.

Regolazioni:00 – 95

Impostazioni Audio In—[F4] Audio In

Potete impostare i parametri correlati all'input audio dal connettore A/D INPUT e dal connettore mLAN.

NOTE mLAN Input (m1 – 14) è disponibile solo per MOTIF XS8. È disponibile per il MOTIF XS6/7 solo quando è stata installata una scheda opzionale mLAN16E2.

Impostazioni Output—[SF1] Output

PERF Edit-Common Cyber Step

		A/D Input	mLAN
❶	Volume	100	100
❷	Pan	C	C
❸	Mono/Stereo	stereo	stereo
❹	Output Select	L&R	L&R
❺	Reverb Send	0	0
❻	Chorus Send	0	0
❼	Dry Level	127	127

❶ Volume

Determina il livello di uscita per la parte Audio Input.

Regolazioni:0 – 127

❷ Pan

Determina la posizione stereo pan della parte Audio Input.

Regolazioni:L63 (tutto a sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (tutto a destra)

❸ Mono/Stereo

Determina la configurazione del segnale per la parte Audio Input, o come vengono convogliati i segnali (stereo o mono).

Impostazioni:L mono, R mono, L+R mono, stereo

L mono
Viene usato solo il canale L di audio input.

R mono
Viene usato solo il canale R di audio input.

L+R mono
I canali L ed R dell'audio input sono mixati e elaborati in mono.

stereo
Vengono usati entrambi i canali L ed R dell'audio input.

❹ Output Select

Determina l'assegnazione del jack di uscita per la parte Audio Input.

Impostazioni: Vedere la tabella sottostante.

LCD	Jack di Output	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 e 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 e 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 e 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 e 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 e 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 e 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 e 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono
ins L (solo A/D input)	Internal Vocoder Module	Mono

NOTE Potete richiamare l'elenco e selezionare l'item desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❺ Reverb Send

Determina il livello di mandata (Send) del segnale della parte Audio Input inviato all'effetto Reverb. Più è alto il valore, più profondo è il riverbero.

Regolazioni:0 – 127

❻ Chorus Send

Determina il livello di mandata (Send) del segnale della parte Audio Input inviato all'effetto Chorus. Più è alto il valore, più profondo è il Chorus.

Regolazioni:0 – 127

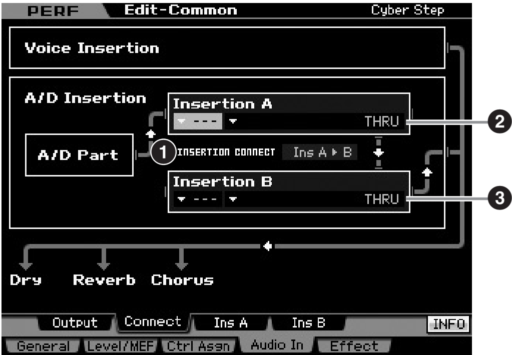
❼ Dry Level

Determina il livello della parte Audio Input che non è stata elaborata con gli effetti System (Reverb, Chorus). Più è alto il valore, più sono leggeri Reverb e Chorus.

Regolazioni:0 – 127

Insertion Effect Connection di A/D Input —[SF2] Connect

Da questo display, potete impostare i tipi di Insertion Effect applicati al segnale Audio Input nel modo Performance. Gli effetti System possono essere impostati nel display Effect (pagina 149). Ricordate che gli Insertion Effect non possono essere applicati al segnale audio immesso via connettore mLAN.



❶ INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Da questo display potete impostare il convogliamento (routing) per gli effetti Insertion A e B. I cambi di impostazione appaiono sul diagramma nel display, dandovi una chiara visione del percorso del segnale.

Impostazioni: Ins A ▶ B, Ins B ▶ A

Ins A ▶ B (A to B)
I segnali elaborati con Insertion Effect A vengono inviati all'Insertion Effect B e quelli elaborati con l'Insertion Effect B vengono inviati al Reverb e al Chorus.

Ins B ▶ A (B to A)
I segnali elaborati con Insertion Effect B vengono inviati all'Insertion Effect A e quelli elaborati con l'Insertion Effect B vengono inviati al Reverb e al Chorus.

❷ Insertion A (Insertion A Category/Type)*
❸ Insertion B (Insertion B Category/Type)*

Determina il tipo di Effetto per Insertion A e B. Dalla colonna Category, potete selezionare una delle categorie di Effetti, ciascuna delle quali contiene tipi di effetto simili. Dalla colonna Type, potete selezionare uno dei tipi di Effetto elencati nella Category selezionata.

Impostazioni:I dettagli sulle categorie degli effetti e i tipi sono descritti a pagina 70.

NOTE Potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST quindi selezionare ciò che desiderate dall'elenco. Per i dettagli, vedere pagina 82.

Impostazioni Effect Parameter—[SF3] Ins A, [SF4] Ins B



NOTE Secondo il parametro selezionato,sul menù tab corrispondente al pulsante [SF6] appare l'icona LIST. In questa condizione, potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST, quindi selezionare l'item desiderato da quell'elenco. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❶ Category
❷ Type

Dalla colonna Category, potete selezionare una delle categorie di Effetti, ciascuna delle quali contiene tipi di effetto simili. Dalla colonna Type, potete selezionare uno dei tipi di Effetto elencati nella Category selezionata.

Impostazioni: I dettagli sulle categorie e i tipi degli Effetti sono descritti a pagina pagina 70.

❸ Preset

Potete impostare vari parametri per cambiare il modo in cui il suono viene influenzato dal tipo di Effetto selezionato. Questo parametro vi permette di richiamare le impostazioni preprogrammate di questi parametri di effetto.

❹ Effect Parameters

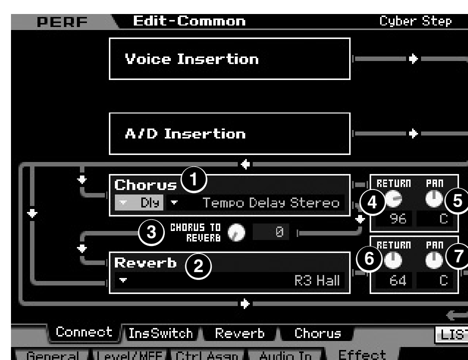
Il numero dei parametri ed il valore disponibile varia secondo l'effetto selezionato. Vedere a pagina 73 i dettagli sui parametri degli effetti. Consultate l'opuscolo separato Data List per le informazioni relative ai parametri per ogni tipo di Effetto.

Impostazioni Effect—[F5] Effect

Dai display seguenti, potete impostare la connessione degli effetti e il valore degli altri parametri. Per i dettagli circa la struttura nel modo Performance, vedere a pagina 69.

Impostazioni di Effect Connection—[SF1] Connect

Questo display vi dà una panoramica immediata del percorso degli effetti ed un loro controllo generale.



NOTE Secondo il parametro selezionato, sul menù tab corrispondente al pulsante [SF6] appare l'icona LIST. In questa condizione, potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST, quindi selezionare l'item desiderato da quell'elenco. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❶ Chorus (Chorus Category/Type)

Seleziona un tipo di Effetto Chorus dopo la selezione della categoria. Dalla colonna Category, potete selezionare una delle categorie degli effetti, ognuna delle quali contiene tipi di effetti simili. Dalla colonna Type, selezionatene uno fra quelli elencati nella Categoria selezionata.

Impostazioni: I dettagli sulle Categorie e sui tipi di effetto sono descritti a pagina 70.

❷ Reverb (Reverb Type)

Determina il tipo dell'effetto riverbero. Non è necessario selezionare una Categoria perché ce n'è solo una.

I dettagli sui tipi di effetto sono descritti a pagina 70.

❸ CHORUS TO REVERB

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb. Più è alto il valore, più è marcato il Reverb applicato al segnale a cui è stato applicato il Chorus.

Regolazioni: 0 – 127

❹ Chorus Return

Determina il livello di ritorno (Return) dell'effetto Chorus.

Regolazioni: 0 – 127

❺ Chorus Pan

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Chorus.

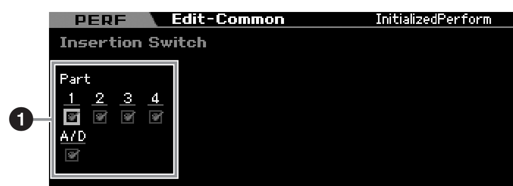
Regolazioni: L63 (tutto a sinistra) – C (centro) – R63 (tutto a destra)

❻ Reverb Return
Determina il livello di ritorno (Return) dell'effetto riverbero.
Regolazioni:0 – 127

❼ Reverb Pan
Determina la posizione pan del suono dell'effetto Riverbero.
Regolazioni:L63 (tutto a sinistra) – C (centro) – R63 (tutto a destra)

Impostare le parti disponibili per Insertion Effect—[SF2] InsSwitch

In questo display, potete selezionare quali Parti (Performance Part 1 – 4 e A/D Input Part) saranno assegnate agli otto effetti Insertion.



❶ Part 1 – 4, A/D
Determina le Parti disponibili per l'effetto Insertion. Se quest'interruttore è su on, viene abilitato l'effetto Insertion della voce assegnato alla Parte. Accertatevi che questo parametro sia su on per qualsiasi Parte/Voce a cui volete applicare gli effetti Insertion. Il MOTIF XS dispone di otto sistemi di effetti Insertion, e vi permette di mettere questo parametro su on per tutte e cinque le Parti.

NOTE Per la Parte A/D Input, il tipo/parametro dell'effetto Insertion può essere impostato dal display Insertion A/B nel parametro Audio In del modo Performance Common Edit. Per le Parti 1 – 4, le impostazioni del tipo/parametro dell'effetto Insertion non possono essere eseguite nel modo Performance Edit poiché sono incluse nella voce assegnata ad ogni Parte. Per editarle, entrate nel modo Voice Edit, quindi modificatele per la voce appropriata.

Impostazioni Reverb e Chorus—[SF3] Reverb, [SF4] Chorus



NOTE Secondo il parametro selezionato, sul menù tab corrispondente al pulsante [SF6] appare l'icona LIST. In questa condizione, potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST, quindi selezionare l'item desiderato da quell'elenco. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❶ Type
Dalla colonna Type, potete selezionare uno dei tipi di Effetto elencati nella Category selezionata
Impostazioni:I dettagli sui tipi degli Effetti sono descritti a pagina 70.

❷ Preset
Potete impostare vari parametri per cambiare il modo in cui il suono viene influenzato dal tipo di Effetto selezionato. Questo parametro vi permette di richiamare le impostazioni preprogrammate di questi parametri di effetto.

❸ Effect Parameters
Il numero dei parametri ed il valore disponibile varia secondo l'effetto selezionato. Vedere a pagina 73 i dettagli sui parametri degli effetti. Consultate l'opuscolo separato Data List per le informazioni relative ai parametri per ogni tipo di Effetto.

Parametri Part Edit

[PERFORM] → selezione Performance → [EDIT] → selezione Part

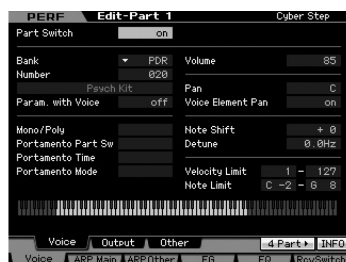
Performance Common Edit vi permette di editare i parametri comuni a tutti le Parti come Voice, Arpeggio, EG ed EQ.

Significato degli asterischi (*)
Per gli utenti non molto esperti di editing potrebbe essere difficile dover gestire molti parametri; per cui sono stati contrassegnati con asterisco quelli base e più facili da comprendere. Se non siete esperti di editing delle Parti della Performance, cominciate con questi parametri.

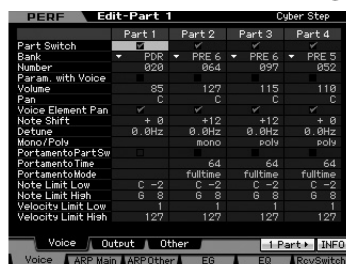
Display Part selezionata / Four-Part

Nel modo Performance Part Edit, potete usare due tipi di display. Un tipo vi fa editare i parametri per la Parte selezionata e l'altro vi fa visualizzare i parametri delle quattro Parti. Potete cambiare da un tipo all'altro premendo il pulsante [SF5]. Dovete notare che il display per le quattro Parti non è disponibile per i display [F2] ARP Main e [F3] ARP Other.

Il display per la Parte selezionata



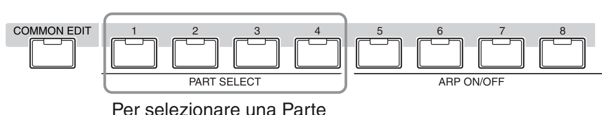




Il display per tutte le Parti della Performance corrente

Selezionare una Parte da editare

Dopo aver premuto il pulsante [PERFORMANCE CONTROL] o [TRACK] in modo che si accenda la spia relativa, premete uno dei pulsanti [1] – [4] per selezionare una Parte da editare.

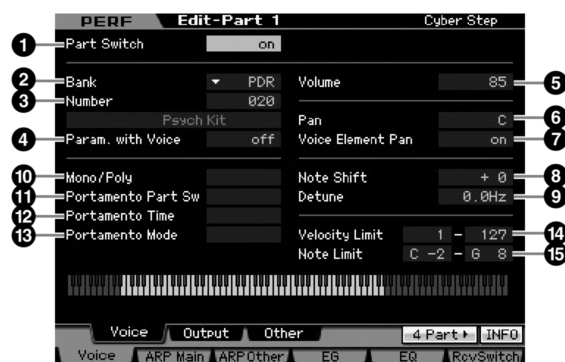


Per selezionare una Parte

NOTE Per i dettagli su funzioni utili come Mute/Solo e Job,vedere pagine 142 e 159.

Impostare la Wave e il Note range della Parte—[F1] Voice

Impostare la voce per ogni Parte—[SF1] Voice



❶ Part Switch*
Determina se la Parte correntemente editata è on o off. Se è su off, l'Elemento editato in quel momento non suona.
Impostazioni:off (inattivo), on (attivo)

❷ Bank*
❸ Number*
Determina la voce assegnata alla Parte correntemente editata specificando Voice Bank e Number.

NOTE Potete richiamare l'elenco e selezionare l'item desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❹ Param. with Voice (Parameter with Voice)
Determina se le impostazioni del parametro seguente della voce selezionata vengono copiate dalla voce nella Parte corrente quando cambiate una voce singolarmente per la Parte corrente.

- Arpeggio Settings
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower)
- Note Shift

NOTE A prescindere dalle impostazioni di Parameter with Voice (❹), se è selezionata una Drum Voice, quelle di Mono/Poly (❿), Portamento Part Switch (⓫), Portamento Time (⓬) e

Portamento Mode (⓭) non vengono copiate. Tuttavia questi parametri vengono copiati quando viene selezionata una Normal Voice.

Impostazioni:off (non copiate), on (copiate)

❺ Volume*

Determina il volume di ogni Parte. Usate questo parametro per regolare il bilanciamento fra la Parte corrente e le altre.

Regolazioni:0 – 127

❻ Pan*

Determina la posizione stereo pan della Parte.

Regolazioni:L63 (tutto a sinistra) – C (centro) – R63 (tutto a destra)

NOTE Notate che il parametro Pan della Parte ha un effetto pressoché nullo e non udibile se il Pan per un Elemento specifico è posizionato completamente a sinistra e quello di un altro Elemento è posizionato completamente a destra.

❼ Voice Element Pan

Determina se le impostazioni singole del pan per ogni voce (effettuate nel modo Voice Element Edit sono applicate oppure no. Se è impostato su "off", la posizione di pan base per la Parte selezionata è impostata sul centro.

Impostazioni:on, off

❽ Note Shift*

Regola in semitoni il pitch della Parte.

Regolazioni:-24 – +0 – +24

❾ Detune

Regola l'accordatura della Parte con incrementi di "cent".

Regolazioni:-12.8 Hz – +0 Hz – +12.7 Hz

❿ Mono/Poly*

Determina il metodo di playback della voce per ogni Parte — monofonico (solo note singole) o polifonico (note multiple).

Impostazioni:mono, poly

mono

Se è impostato su "mono," la Performance selezionata viene suonata monofonicamente (solo una nota per volta). Per molti suoni strumentali (come un basso o un synth lead), ciò permette un'interpretazione più naturale e lineare per performance con legato, anziché usare la stessa voce con l'opzione "poly."

poly

Se è impostato su "poly," la Performance selezionata viene suonata polifonicamente (più note simultaneamente o un accordo).

⓫ Portamento Part Sw*

Determina se il Portamento viene applicato alla Performance corrente.

Impostazioni:off, on

⓬ Portamento Time*

Determina il tempo di transizione del Pitch. A valori più alti corrispondono tempi di transizione più lunghi.

Regolazioni:0 – 127

⓭ Portamento Mode

Determina come il Portamento viene applicato alla vostra performance sulla tastiera.

Impostazioni:fingered, fulltime

fingered

Il Portamento viene applicato solo quando suonate in legato (suonando la nota successiva prima di rilasciare quella precedente).

fulltime

Il Portamento si applica a tutte le note.

⓮ Velocity Limit

Determina i valori minimo e massimo del range di velocity all'interno del quale risponde ogni Parte, per cui questa suona soltanto le note eseguite all'interno del range di velocity specificato. Se specificate prima il valore massimo e poi il minimo, per esempio "93 to 34," vi sarà un "buco" di velocity ed il suo range di copertura sarà "1 to 34" e "93 to 127".

Regolazioni:1 – 127

NOTE Potete impostare la velocity direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo il tasto alla velocity (forza) desiderata. Per i dettagli, vedere pagina 82.

⓯ Note Limit

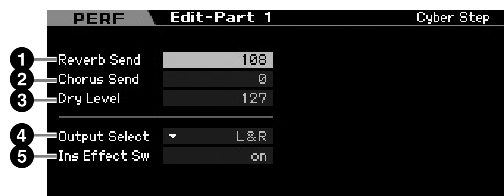
Determina le note più bassa e più alta nel range della tastiera per ogni Parte. Ogni Parte esegue solo le note suonate in questo range. Potete anche creare per l'Elemento un range "lower" ed "upper", con un range di note che crei un "buco" al centro, specificando prima la nota più alta. Ad esempio, impostando un Note Limit di "C5 - C4" potete suonare l'Elemento da due range separati e cioè da C -2 fino a C4 e da C5 fino a G8; le note suonate fra C4 e C5 non suonano l'Elemento selezionato.

Impostazioni:C -2 – G8

NOTE Potete impostare il tasto (Key) direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo il tasto desiderato. Per i dettagli, vedere pagina 82

Impostazioni Output —[SF2] Output

Da questo display, potete impostare la profondità di Reverb/ Chorus e l'assegnazione del jack di Output per ogni Parte.



❶ Reverb Send

Regola il livello di Send del segnale di ogni Parte mandato all'effetto riverbero. Più è alto il valore, più profondo è il riverbero.

Regolazioni:0 – 127

❷ Chorus Send

Regola il livello di Send del segnale di ogni Parte mandato all'effetto Chorus. Più è alto il valore, più profondo è il Chorus.

Regolazioni:0 – 127

❸ Dry Level

Determina il livello di ciascuna Parte che non sia stata sottoposta agli effetti System (Reverb, Chorus). Più è alto il valore, più leggeri sono Reverb e Chorus.

Regolazioni:0 – 127

❹ Output Select

Determina l'uscita o le uscite specifiche per la singola Parte. Potete assegnare la voce di ogni Parte in modo che venga emessa da uno specifico jack di uscita dell'hardware sul pannello posteriore.

Impostazioni: Vedere il prospetto sottostante.

LCD	Jack di Output	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 e 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 e 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 e 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 e 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 e 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 e 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 e 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono
drum	Vedere sotto *	Vedere sotto*

* Per le impostazioni "drum", vedere sotto.
Se è selezionato "drum" e alla Parte editata è assegnata una Normal Voice, il suono sarà trasmesso in stereo via jack OUTPUT L ed R.
Se è selezionato "drum" e alla Parte editata è assegnata una Drum Voice, il suono sarà trasmesso via jack impostati nel display Drum Key Edit secondo il parametro Output Select.

NOTE Le impostazioni mLAN Input ((m1 – m14) sono disponibili solo per MOTIF XS8. Diventano disponibili per il MOTIF XS6/7 solo quando è stata installata una scheda opzionale mLAN16E2

NOTE Potete richiamare l'elenco e selezionare l'item desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❺ Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

Determina se la Parte corrente è disponibile per l'effetto Insertion. Se questo parametro è "on", è abilitato l'effetto Insertion della voce assegnata alla Parte. Dal display Insertion Effect Switch (pagina 150) nel modo Performance Common Edit potete impostare il parametro Insertion Effect Switch per tutte le Parti (compresa la parte A/D Input).

Altre impostazioni—[SF3] Other



❶ PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper)
❷ PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower)

Determina il range o massima escursione del Pitch Bend in semitoni. Impostando il parametro Upper su +12 si ha un innalzamento massimo del pitch di un'ottava se la rotella viene spostata verso l'alto. Un'impostazione Lower di -12 produce un abbassamento del pitch di un'ottava al massimo (12 semitoni) quando la rotella del Pitch Bend viene spostata a fine corsa verso il basso.

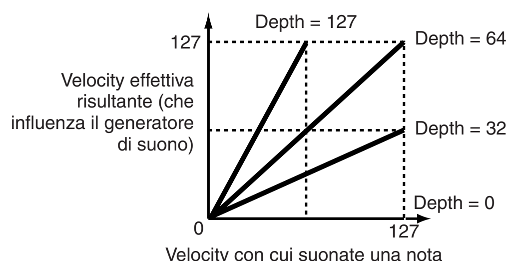
Regolazioni:-48 – +0 – +24

❸ Vel Sens Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Determina il grado con cui il volume risultante del generatore di suono risponde alla vostra forza di esecuzione. Più alto è il valore, più il volume cambia in risposta alla vostra forza di esecuzione (come mostrato sotto).
Se è su 0, il volume resta invariato a prescindere dalla forza con cui premete i tasti. Ciò può tornare utile, ad esempio, per una riproduzione autentica del suono di organo.

Regolazioni:0 – 127

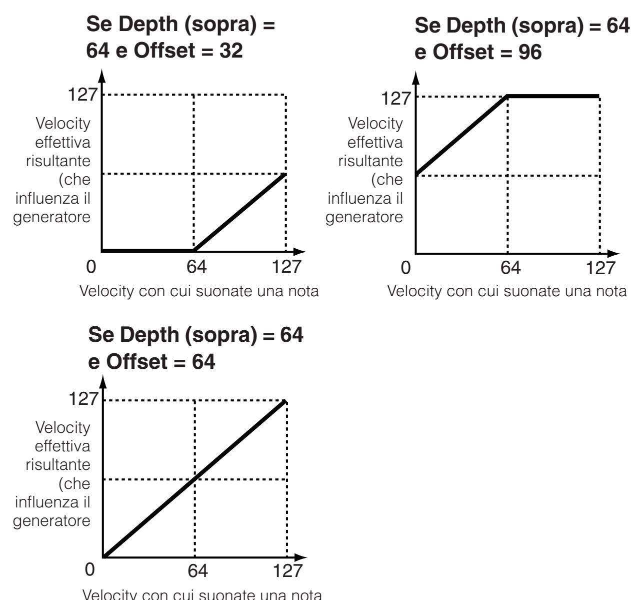
Quando Offset (sotto) è impostato su 64:



❹ Velocity Sens Depth Offset (Velocity Sensitivity Depth Offset)

Determina in che misura le velocity suonate vengono regolate per l'effetto reale risultante della velocity.
Ciò vi consente di innalzare o abbassare tutte le velocity dello stesso valore — permettendovi di compensare automaticamente la dinamica di esecuzione, troppo forte o troppo debole. Se il risultato è ≤0 il valore viene posto su 0. Se il risultato è >127, il valore viene messo su 127.

Regolazioni:0 – 127



Impostazioni Arpeggio—[F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Da questo display si determinano le impostazioni base dell'Arpeggio. Le impostazioni dei parametri (da (⓫) in su) mostrati nella parte inferiore del display possono essere registrate nei pulsanti [SF1] – [SF5].



NOTE Il display Four-Part non è richiamabile da questo display.

NOTE Secondo il parametro selezionato, appare l'icona KBD sul tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questa condizione, potete immettere il numero di nota o la velocity premendo l'appropriata nota sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [SF6] KBD. Per i dettagli, vedere pagina 82

❶ Switch*

Determina se è inserito o disinserito l'Arpeggio per ogni Parte.

Impostazioni:off, on

❷ Hold*

Se è impostato su "on", l'Arpeggio si ripete ciclicamente in modo automatico, anche se togliete le dita dai tasti.

Impostazioni:sync-off (vedere sotto), off, on

s

ync-off

Se è su "sync-off," il playback dell'Arpeggio continua in modo silenzioso, anche quando rilasciate i tasti. Riprendendo un tasto qualsiasi il playback riprende, è l'Arpeggio è udibile nuovamente dal punto in cui il il playback viene ripreso.

NOTE Per i dettagli sull'uso dell'Elenco dei Tipi di Arpeggio contenuto nel Data List 2 (documentazione online separata), vedere pagina 63.

❸ Change Timing*

Determina l'effettiva tempestività con cui il tipo di Arpeggio viene inserito quando selezionate un altro tipo durante il playback dell'Arpeggio. Se è impostato su "realtime," il tipo d'Arpeggio cambia immediatamente. Se è su "measure," esso cambia all'inizio della misura successiva.

Impostazioni:realtime, measure

❹ Velocity Limit

Determina la velocity più bassa e la più alta che possono attivare il playback dell'Arpeggio. Ciò vi consente di impostare il range di velocity con cui premete le note, per attivare il playback dell'Arpeggio. Potete creare anche range separati, low e high, per attivare l' Arpeggio, con un "buco" di velocity intermedio, specificando prima il valore massimo. Per esempio, impostando un Velocity Limit di 93 – 34 potrete suonare l'Arpeggio da due separati range di velocity: soft (1 – 34) e hard (93 – 127). Le note suonate con valori di velocity intermedi, cioè fra 35 e 92, non attivano l'Arpeggio.

Regolazioni:001 – 127

NOTE Ricordate che, nel modo Key, non viene prodotto alcun suono se esso è impostato su "sort" o "thru" e le note vengono suonate al di fuori dell'impostazione Note Limit prevista.

❺ Note Limit

Determina le note più bassa e più alta nel range delle note dell'Arpeggio. Le note eseguite in questo range attivano un Arpeggio. Ad esempio, impostando un Note Limit di "C5 - C4" potete attivare l'Arpeggio suonando le note in due range da C -2 fino a C4 e da C5 fino a G8; le note suonate fra C4 e C5 non hanno alcun effetto sull'Arpeggio.

Impostazioni:C -2 – G8

NOTE Ricordate che, nel modo Key, non viene prodotto alcun suono se esso è impostato su "sort" o "thru" e le note vengono suonate al di fuori dell'impostazione Note Limit prevista.

❻ Voice with ARP

Per ogni tipo di Arpeggio, viene registrata la voce appropriata. Questo parametro determina se la voce appropriata, registrata per ogni tipo di Arpeggio, viene assegnata alla Parte editata. Se è su "on," la voce appropriata viene assegnata alla Parte editata al posto di quella selezionata. Se è "off," essa non viene assegnata e viene mantenuta la voce in corso. Il nome della voce registrata nel tipo di arpeggio appare sul lato destro.

Impostazioni:off (non copiato), on (copiato)

❼ Tempo*

Determina il Tempo dell'Arpeggio.

Regolazioni:5.0 – 300.0

NOTE Se state usando questo strumento con un sequencer esterno, computer MIDI o altro dispositivo MIDI e volete sincronizzarlo con quel dispositivo, impostate su “MIDI” il parametro MIDI sync (❺) nel display MIDI (pagina 267) del modo Utility. In questo caso il parametro Tempo qui indica “MIDI” e non può essere cambiato.

❽ Key Mode

Determina come viene eseguito il playback dell’Arpeggio quando suonate la tastiera.

Impostazioni:sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort
Quando suonate note specifiche (ad esempio quelle di un accordo), suona la stessa sequenza, qualunque sia l’ordine delle note suonate.

thru
Quando suonate note specifiche (ad esempio quelle di un accordo), la sequenza risultante cambia secondo l’ordine delle note.

direct
Gli eventi di nota della sequenza dell’Arpeggio non suonano; si sentono soltanto le note che suonate sulla tastiera. Quando si effettua il playback dell’Arpeggio, eventi come Pan e Brightness vengono applicati al suono della vostra performance sulla tastiera. Usate questa impostazione quando i tipi di Arpeggio includono i dati non relativi alle note oppure se è selezionato “Ctrl” come tipo di categoria.

sort+direct
L’Arpeggio viene eseguito in base all’impostazione “sort” e viene suonata anche la nota premuta.

thru+direct
L’Arpeggio viene eseguito in base all’impostazione “thru” e viene suonata anche la nota premuta .

NOTE Alcuni tipi di Arpeggio appartenenti alla categoria “Cntr” possono non avere eventi di nota (pagina 65). Quando è selezionato un Arpeggio di questo tipo e KeyMode è impostato su “sor t” o “thru”, anche se premete la nota non sentirete alcun suono.

❾ Velocity Mode

Regola la velocity delle note dell’Arpeggio.

Impostazioni:original, thru

original
L’Arpeggio viene eseguito alle velocità pre-programmate incluse nei dati di sequenza dell’Arpeggio.

thru
L’Arpeggio viene eseguito secondo la velocità della vostra esecuzione. Ad esempio, se suonate le note molto energicamente, il volume del playback dell’Arpeggio aumenta.

❿ Output Octave Shift

Specifica in ottave il massimo range dell’Arpeggio.

Regolazioni:-10 – +10

⓫ Pulsanti [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

I sei parametri da Bank (⓬) fino a Gate Time Rate Offset (⓱), nella metà inferiore del display, possono essere editati in ciascuno dei display da [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. Potete impostare i parametri nella metà inferiore del display per ciascuna delle cinque impostazioni di Arpeggio premendo uno dei pulsanti [SF1] – [SF5]. L’icona della nota da 1/8 che appare nel menù dei tab indica che nel display corrispondente al pulsante Sub Function è selezionato un tipo di Arpeggio qualsiasi (tranne “off”).

Impostazioni: Pulsanti [SF1] – [SF5] (Sub Function)

⓬ Bank*

Determina il Bank contenente il tipo di Arpeggio desiderato. Selezionate “PRE” se volete selezionare un Arpeggio Type preset. Selezionate “USR” se volete selezionarne uno originale, creato e memorizzato da voi.

Impostazioni:PRE, USR

NOTE Per le istruzioni dettagliate sulla creazione di un tipo di Arpeggio originale, vedere pagina 66.

⓭ Category*
⓮ Sub Category*

Determina la Category e la relativa Sub Category incluso il vostro tipo di Arpeggio desiderato. Questo parametro è disponibile se come Bank è selezionato “PRE”.

Impostazioni: Consultare l’elenco di Arpeggio Category a pagina 62.

NOTE Potete richiamare l’elenco premendo il pulsante [SF6] LIST quindi selezionando dall’elenco la categoria desiderata. Per i dettagli, vedere pagina 82.

NOTE Per i dettagli sull’uso dell’Elenco dei Tipi di Arpeggio contenuto nel Data List 2 (documentazione online separata), vedere pagina 63.

⓯ Type*

Determina il numero del tipo di Arpeggio desiderato, prelevato dalla Category specificata. Il nome del tipo selezionato appare a destra del numero specificato sul display. Consultare l’elenco dei tipi di arpeggio nel Data List 2 (documentazione online separata) descritto a pagina 6.

⓰ Velocity Rate

Determina il valore di offset di cui le note dell’ Arpeggio vengono spostate dalla loro velocity originale. Se il valore di velocity risultante è inferiore a zero, sarà impostato su 1, e se è superiore a 128 sarà impostato su 127.
Questo parametro è modificabile direttamente via manopola.

Regolazioni:-100% – +0% – +100%

⓱ Gate Time Rate

Determina il Gate Time (lunghezza) delle note dell’Arpeggio. Il Gate Time non può essere abbassato oltre il suo minimo normale di 1; qualsiasi valore al di fuori di questo range viene automaticamente reimpostato sul minimo. Questo parametro è modificabile direttamente via manopola.

Regolazioni:-100% – +0% – +100%

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File
Reference

Impostazioni di Arpeggio— [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Modificando la temporizzazione e la velocity delle note, potete cambiare il "senso" ritmico del playback dell'Arpeggio.



NOTE Il display Four-Part non è richiamabile da questo display.

❶ Unit Multiply

Regola il tempo di playback dell'Arpeggio in base alla velocità. Usando questo parametro, potete creare un tipo di Arpeggio differente partendo da uno originale. Per esempio, se impostate un valore di 200%, il tempo del playback sarà raddoppiato (il tempo viene dimezzato). D'altra parte, se impostate un valore di 50%, il tempo di playback sarà dimezzato (la velocità viene raddoppiata). Il tempo di playback normale è 100%. Questo parametro è modificabile direttamente via manopola.

Impostazioni:50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

❷ Quantize Value*

Determina su quali movimenti saranno allineati i dati di nota nei dati di sequenza dell'Arpeggio, oppure determina su quali movimenti dell'Arpeggio viene applicato lo swing. Questo parametro è modificabile direttamente via manopola. Il numero che appare a destra di ogni valore indica la risoluzione in clock con note da 1/4.

Settings: 60 (nota da 1/32), 80 (terzina di note da 1/16), 120 (nota da 1/16), 160 (erzina di note da 1/8), 240 (nota da 1/8), 320 (terzina di note da 1/4), 480 (nota da 1/4)

❸ Quantize Strength

Il valore Strength imposta la "forza" con cui gli eventi di nota vengono tirati verso i movimenti più vicini per la quantizzazione. Un'impostazione di 100% produce una temporizzazione esatta impostata mediante il parametro Quantize Value sopra indicato. Un'impostazione di 0% non produce quantizzazione. Un'impostazione del 50% produce una "forza di attrazione" intermedia fra 0% e 100%.

Regolazioni:0% – 100%

❹ Swing*

Ritarda le note sui movimenti di numero dispari (backbeat o movimenti in levare) per produrre il senso di swing. Impostazioni oltre 1 ritardano le note dell'Arpeggio, mentre quelle inferiori a 1 le anticipano. Un'impostazione pari a 0 produce l'esatta temporizzazione impostata con Quantize Value, non producendo swing. L'uso accorto di questa impostazione vi consente di creare ritmi di swing e sensazioni di terzine, tipo shuffle e bounce.
Questo parametro è modificabile direttamente via manopola.

Regolazioni:-120 – +120

❺ Velocity Rate

Determina di quanto la Velocity del playback dell'Arpeggio si scosta dal valore originale. Per esempio, un'impostazione di 100% significa che vengono usati i valori originali. Impostazioni al di sotto del 100% riducono la velocity delle note dell'Arpeggio, mentre quelle al di sopra del 100% incrementano le velocity. Se il valore di velocity risultante è inferiore a zero viene impostata su 1, e se la velocity risultante è superiore a 128 sarà impostata su 127.Questo parametro può essere modifcato direttamente via manopola.

Regolazioni:0% – 200%

❻ Gate Time Rate

Determina di quanto il Gate Time (la durata) delle note dell'Arpeggio viene scostato dal valore originale.
Un'impostazione di 100% significa che sono usati i valori originali. Impostazioni al di sotto del 100% riducono le velocity delle note dell'Arpeggio, mentre quelle superiori al 100% le allungano. Il Gate Time non può essere abbassato al di sotto del minimo normale che è 1; qualsiasi valore al di fuori di questo range viene automaticamente reimpostato sul minimo. Questo parametro può essere modifcato direttamente via manopola.

Regolazioni:0% – 200%

❼ Octave Range

Specifica in ottave il massimo range di Arpeggio. Le impostazioni positive del valore incrementano verso il basso il range di ottave del playback di Arpeggio, mentre quelle negative lo incrementano verso il basso.
Questo parametro è modificabile direttamente via manopola.

Regolazioni:-3 – +0 – +3

❽ Loop

Se è su "on," l'Arpeggio si ripete ciclicamente quando le note sono tenute premute. Se è impostato su "off," l'Arpeggio viene eseguito solo una volta anche se tenete premute le note.

Impostazioni:off, on

❾ Trigger Mode

Quando è impostato su "gate", premendo la nota parte il playback dell'Arpeggio, mentre rilasciandola esso si arresta. Se è su "toggle," premendo la nota parte/si arresta il playback dell'Arpeggio, mentre rilasciandola esso non viene influenzato. Solitamente questo parametro dovrebbe essere su "gate."

Impostazioni:gate, toggle

NOTE L'impostazione "toggle" di Trigger Mode è prevalente su quella di Hold "on" nel display Arpeggio Main (pagina 154). In altre parole, anche quando il parametro Hold è su "on," premendo la nota il playback dell'Arpeggio parte/si arresta se il Trigger Mode è predisposto su "toggle."

⑩ Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold)

Alcuni tipi di Arpeggio includono una speciale sequenza di dati definita “Accent Phrase,” il cui playback può essere prodotto solo quando vengono ricevuti valori di velocity superiori a quello specificato. Questo parametro determina la minima velocity che attiva “Accent Phrase”.

Regolazioni:off, 1 – 127

⑪ Accent Start Quantize

Determina il tempo di partenza di Accent Phrase quando viene ricevuto il valore di Velocity specificato nel parametro precedente (Accent Vel Threshold). Se è su off, l’Accent Phrase parte non appena riceve il valore di Velocity specificato. Se è su on, l’ Accent Phrase parte sul beat specificato per ogni tipo di Arpeggio dopo che è stata ricevuta quella Velocity specifica.

Impostazioni:off, on

⑫ Random SFX

Alcuni tipi di Arpeggio dispongono della funzione Random SFX che attiva un suono speciale come quello del rumore dei tasti sulla chitarra quando viene rilasciata una nota. Questo parametro determina se Random SFX è attivo o inattivo.

Impostazioni:off, on

⑬ Random SFX Velocity Offset

Determina il valore offset con cui le note di Random SFX saranno discoste dalle velocity originali. Se il valore di velocity risultante è inferiore a zero viene impostato su 1, e se la velocity risultante è superiore a 128 sarà impostato su 127.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

⑭ Random SFX Key On Control

Se è su “on,” il suono speciale Random SFX viene eseguito alla velocity preprogrammata. Se è su“off,”il suono speciale Random SFX viene eseguito alla velocity generata quando la nota viene premuta.

Impostazioni:off, on

⑮ MIDI Out Switch (MIDI Output Switch)

Se è on, i dati del playback dell’Arpeggio verngono trasmessi via porta MIDI.

Impostazioni:off (nessun output), on (output)

⑯ MIDI Out Channel (MIDI Output Channel)

Determina il canale di trasmissione MIDI per i dati di playback dell’Arpeggio. Se è su “kbd,” i dati vengono emessi via canale di trasmissione MIDI (pagina 137) impostato nel modo Performance Play.

Impostazioni:1 – 16, kbd (Canale tastiera)

Impostazioni EG—[F4] EG

Potete controllare la transizione di volume dal momento in cui il tasto viene premuto a quello in cui viene rilasciato. Potete anche regolare la brillantezza del suono impostando Cutoff Frequency e Resonance.



❶ AEG (Amplitude EG)

Determina i parametri AEG (Amplitude Envelope Generator) per ogni Parte. I parametri seguenti servono a controllare la variazione del volume dal momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera fino al momento in cui il suo suono cessa. L’impostazione qui effettuata viene applicata come offset ai parametri AEG (pagina 123) di ciascuna voce.

Attack (Attack Time)

Determina la velocità d’attacco dal momento in cui un tasto viene premuto fino a quando viene raggiunto il massimo livello iniziale dell’ EG.

Decay (Decay Time)

Determina con quanta rapidità il volume decade dal livello d’attacco massimo al livello sustain.

Sustain (Sustain Level)

Determina il livello del sustain con cui il volume continuerà mentre la nota viene tenuta, dopo l’attacco e il decadimento iniziali.

Release (Release Time)

Determina con quanta rapidità il suono decade fino al silenzio dopo che il tasto è stato rilasciato.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

NOTE Se è selezionata una Drum Voice, Sustain Level e Release Time non sono disponibili.

❷ FEG (Filter EG)

Determina i parametri FEG (Filter Envelope Generator) per ogni Parte. Usando il FEG, potete controllare la transizione nel colore tonale (Cutoff Frequency) dal momento in cui il suono ha inizio a quello in cui cessa.
L’impostazione effettuata qui viene applicata come offset ai parametri FEG (pagina 119) di ogni voce.

Attack (Attack Time)

Determina la velocità della variazione del filtro dal momento in cui una nota viene premuta fino al raggiungimento del massimo livello iniziale della frequenza di taglio o Cutoff Frequency.

Decay (Decay Time)

Determina con quale velocità la frequenza di taglio (Cutoff Frequency) decade dal massimo livello di attacco al livello di sustain.

Release (Release Time)
Determina con quale velocità la frequenza di taglio (Cutoff Frequency) decade dal livello di sustain fino a zero, quando viene rilasciata la nota.

Depth
Determina il range entro il quale varia la frequenza di taglio (cutoff frequency) del Filter EG. Un'impostazione di 0 non produce variazioni nella frequenza di taglio. Più si allontana da 0, maggiore è il range della frequenza di taglio. Per valori negativi, il cambiamento della frequenza di taglio è invertito.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

NOTE Quando è selezionata una Drum Voice, non tutti i parametri sono disponibili. Quelli non disponibili sono "blank" e non possono essere editati.

❸ Filter

Determina Cutoff Frequency e Resonance per il filtro in modo da cambiare il suono della Performance. L'impostazione qui effettuata viene aggiunta come offset agli stessi parametri (pagina 117) di ogni voce.

Cutoff
Determina la Cutoff Frequency per il filtro. La frequenza impostata qui è quella centrale da cui i segnali vengono influenzati quando passano attraverso ogni filtro.

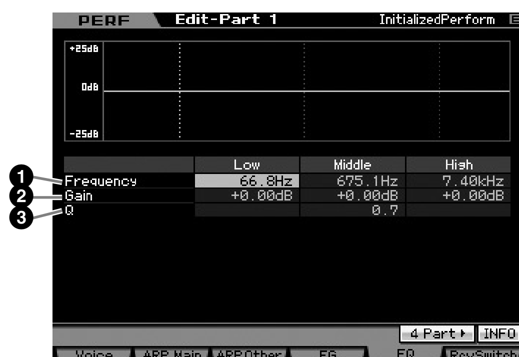
Regolazioni:-64 – +0 – +63

Resonance/Width
La funzione di questo parametro cambia secondo il tipo di filtro selezionato. Se esso è un LPF, HPF, BPF (escluso BPFw) o BEF, questo parametro viene usato per impostare la Resonance. Per il BPFw, è usato per regolare la larghezza della banda di frequenza o frequency bandwidth.
Resonance è usata per impostare il grado di Resonance (enfasi armonica) applicato al segnale nel punto della frequenza di taglio. Può essere usato in combinazione con il parametro "cutoff frequency" per caratterizzare ulteriormente il suono.
Il parametro Width viene usato per regolare la banda delle frequenze del segnale che vengono lasciate passare dal filtro con il BPFw.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

Impostazioni Equalizer (EQ)—[F5] EQ

Da questo display potete applicare un equalizzatore parametrico a tre bande per ogni Parte, per la regolazione accurata del suono. Le forme di EQ per Low e High sono fisse come tipi shelving .



❶ Frequency

Determina la frequenza centrale. Le frequenze intorno a tale valore vengono attenuate/ accentuate dall'impostazione Gain sotto. Valori più alti producono frequenze più alte.

Impostazioni:

Low
50.1 Hz – 2.0 kHz

Middle
139.7 Hz – 10.1 kHz

High
503.8 Hz – 14.0 kHz

❷ Gain

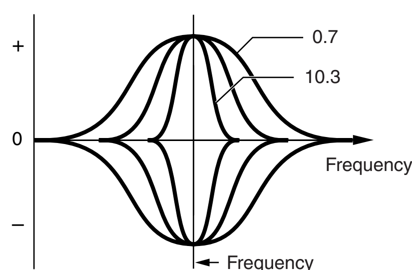
Determina il livello di guadagno per il parametro Frequency (impostato sopra), o la quantità di cui la banda di frequenza selezionata viene attenuata o accentuata.

Regolazioni:-12 dB – +0 dB – +12 dB

❸ Q (Bandwidth)

Varia il livello di segnale all'impostazione di Frequency per creare le varie caratteristiche della curva della frequenza. Maggiore è il valore, più piccola è la Q (Bandwidth o larghezza della banda). Più basso è il valore, più larga è la Q.

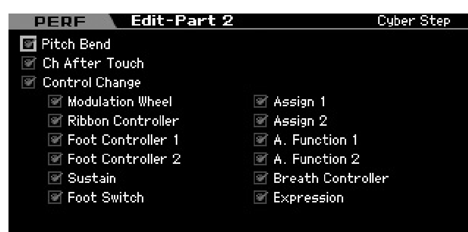
Regolazioni:0.7 – 10.3



Impostazioni MIDI Receive—[F6] RcvSwitch (Receive Switch)

Da questo display potete impostare la risposta di ogni singola Parte ai vari dati MIDI, come i messaggi di Control Change e Program Change. Quando il relativo parametro è su "on," la Parte corrispondente risponde agli appropriati dati MIDI. Ognuno dei nomi di Controller in questo display indica i dati MIDI generati usando il relativo Controller.

NOTE Per le Parti alle quali è assegnata la Drum Voice, il Sustain non è disponibile.



Performance Job—Funzioni comode

Il modo Voice Job dispone di “tools” per l’organizzazione dei dati e per l’inizializzazione, da usare per creare le Performances ed archiviarle. Premete il pulsante [JOB] nel modo Performance per entrare nel modo Performance Job.

Performance Job—Operazioni base

1 Nel modo Performance, premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Performance Job.

2 Premete uno dei pulsanti da [F1] a [F4] per richiamare il display Job desiderato.

3 Spostate il cursore sul parametro desiderato, quindi impostate il valore.

4 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede conferma).

Per cancellare il Job, premete il pulsante [DEC/NO].

5 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il Job.

Completato il Job, appare il messaggio “Completed” e si ritorna al display originale.

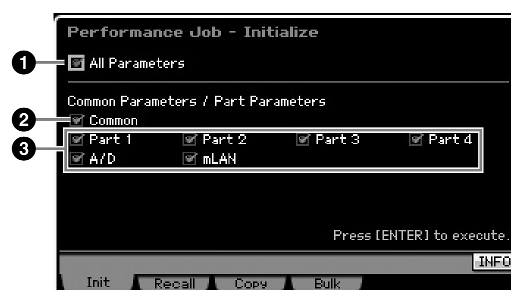
6 Premete il pulsante [PERFORMANCE] per ritornare al modo Performance Play.

ATTENZIONE

Quando eseguite il Job, con la selezione di una Performance differente o spegnendo lo strumento senza aver proceduto alla memorizzazione dei dati di Performance, questi vanno perduti. Accertatevi di immettere i dati nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare una Performance differente o di spegnere lo strumento.

Inizializzare la Performance—[F1] Init (Initialize)

Questa funzione vi permette di resettare (inizializzare) tutti i parametri Performance riportandoli sui loro valori di default. Vi permette anche di inizializzare selettivamente alcuni parametri, come le impostazioni Common, quelle per ogni Parte e così via.



❶ All Parameters

Vengono inizializzati tutti i parametri della Performance selezionata. Se è su on, il cursore non si può spostare.

❷ Common Parameters

Vengono inizializzati tutti i parametri Common Edit della Performance selezionata.

NOTE Insertion Effect Switch è un parametro della Parte. Pertanto, fate un segno di spunta alla casella della Part 1 – 4 sotto descritta per inizializzare le impostazioni del parametro Insertion Effect Switch.

❸ Part Parameters

Part 1 – 4

Le impostazioni del parametro per le Parti inserite (on) vengono inizializzate.

A/D (A/D Input)

Questo è l’input della Parte da un dispositivo audio esterno collegato al jack A/D INPUT. Se questa casella è spuntata, vengono inizializzate le impostazioni di A/D Input Part (pagina 147) di Common Edit.

mLAN

Questa è l’input della Parte da un dispositivo esterno collegato al jack mLAN via cavo IEEE1394. Se questa casella è spuntata, vengono inizializzate le impostazioni di mLAN Part (pagina 147) di Common Edit.

Edit Recall—[F2] Recall

Se state editando una Performance e ne selezionate una differente senza memorizzare quella editata, tutti i cambiamenti da voi apportati vanno cancellati. In tal caso, potete usare Edit Recall per richiamare la Performance con le ultime modifiche apportate inalterate.

Funzione Performance Copy—[F3] Copy

Copiare le impostazioni di parametri da un'altra Performance—[SF1] Part

Questa comoda operazione vi fa copiare le impostazioni dei parametri Common e Part Edit da qualsiasi Performance per trasferirle in quella che state editando. Questa è una funzione utile per creare una performance se desiderate usare le impostazioni dei parametri di un'altra.



❶ Performance

Determina il Bank ed il numero di Performance da copiare. Questo parametro non può essere impostato se Current Performance (❷) è impostata su on.

❷ Current Performance

Se è impostata su on, la Performance correntemente selezionata (quella in corso di editing) viene stabilita come "source" o sorgente. Quindi, potete copiare le impostazioni del parametro da una Parte ad un'altra diversa all'interno della stessa Performance.

❸ Tipo di dati della sorgente

Determina il tipo di dati di "source" compreso il numero della Parte. Secondo l'impostazione, il tipo di dati della destinazione sotto indicata viene automaticamente impostato sull'item appropriato.

Impostazioni: Common, Part 1 – 4, A/D, mLAN

NOTE Insertion Effect Switch è un parametro della Parte. Pertanto, le impostazioni del parametro Insertion Effect Switch della parte selezionata vengono copiate solo selezionando una delle Parti 1 – 4.

❹ Tipo di dati della destinazione

Determina il tipo di dati di "destination" compreso il numero della Parte.
Quando il tipo di dati della source Performance (sopra) è "common," questo parametro viene fissato su "common".

Impostazioni: Common, Part 1 – 4, A/D, mLAN

Copiare le impostazioni di Voice Effect—[SF2] Voice

Questa comoda operazione vi fa copiare le impostazioni dei parametri Effect e Master EQ da qualsiasi voce assegnata ad una certa Performance per trasferirle in quella che state editando. Questa è una funzione utile per creare una performance se desiderate usare le impostazioni dei parametri di un'altra.



❶ Performance

Determina il Bank ed il numero di Performance da copiare. Questo parametro non può essere impostato se Current Performance è impostata su on.

❷ Current Performance

Se è impostata su on, la Performance correntemente selezionata (quella in corso di editing) viene stabilita come "source" o sorgente.

❸ Source Part

Determina la Parte della Performance "sorgente". Appare il nome della voce assegnata alla Parte selezionata.

❹ Impostazioni Effect Unit

Determina quali unità Effect vengono copiate. Potete selezionare quelle da copiare da Reverb, Chorus, Master EQ e Master Effect.

NOTE Anche quando il Reverb e il Chorus sono su "on," eseguendo il Job non fa eseguire la copia di Send Level dalla Voce alla Performance. Per applicare la stessa profondità di Reverb e Chorus del modo Voice alla voce copiata, impostate manualmentye Reverb Send (❶) e Chorus Send (❷) nel display Voice Output del modo Performance Part Edit sullo stesso valore che ha nel modo Voice Edit.

Trasmissione dei dati di Performance via MIDI—[F4] Bulk (Bulk Dump)

Questa funzione vi permette di inviare tutte le impostazioni dei parametri editate per la Performance selezionata correntemente ad un computer o ad un altro strumento MIDI per poter essere archiviate. Per eseguire l'operazione Bulk Dump, premete il pulsante [ENTER].

NOTE Per eseguire la funzione Bulk Dump, dovrete impostare correttamente il numero di dispositivo MIDI (Device Number). Per i dettagli, vedere pagina 268.

NOTE I dati Bulk Dump includono solo i messaggi MIDI e non le forme d'onda (Waveforms).

Creare una Voice/Performance con la funzione Sampling

Il MOTIF XS ha una potente funzione Sampling (campionamento) che vi permette di registrare segnali audio — come la vostra voce da un microfono o la chitarra elettrica — ed integrare i Campioni (Sample) risultanti con le Voci e le Performance di questo sintetizzatore. Quando entrate nel modo Sampling dal modo Voice o Performance potete creare i vostri "Samples" o campioni originali, editarli, assegnarli ad una forma d'onda (Waveform) e quindi assegnare la Waveform originale ad una User Voice o Performance. In questa sezione vi descriveremo le funzioni Sampling quando entrate nel modo Sampling premendo il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] nel modo Voice o Performance.

NOTE Potete entrare nel modo Sampling anche premendo il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] nel modo Song o Pattern. Ricordate che la funzione Sampling diffferisce secondo il modo di provenienza: Voice/Performance o Song/Pattern. Vedere a pagina 242 le istruzioni sull'impiego della funzione Sampling nei modi Song/Pattern.

La struttura del modo Sampling

Qui vi descriviamo la struttura e l'organizzazione dei campioni o Sample, dei Key Bank e delle Waveform, nonché la relazione fra Voci e Performance.

Sample

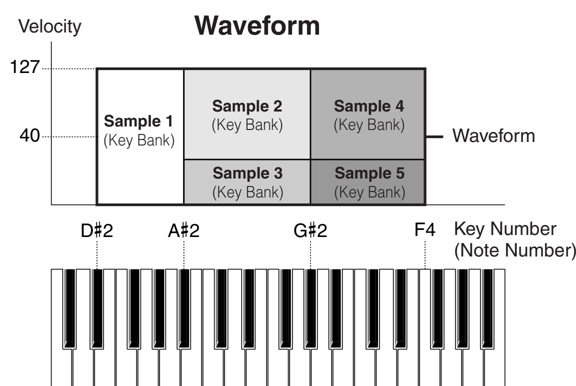
Un Sample o campione è rappresentato da dati digitali, ottenuti registrando direttamente un segnale, come la voce o la chitarra elettrica, nel MOTIF XS. In questo manuale, talvolta i termini "Sample" e "Wave" sono usati in modo intercambiabile; tuttavia, fate attenzione a distinguere fra "Wave" (dati audio grezzi) e "Waveform" (dati audio raccolti per realizzare una Voce).

I Sample o Campioni possono essere ottenuti nello strumento con i seguenti metodi: registrando segnali audio nel modo Sampling, caricando nel modo File un file WAV o AIFF dal dispositivo di memorizzazione USB collegato al MOTIF XS e caricando un file WAV o AIFF dall'hard disk collegato alla stessa rete del MOTIF XS. Poiché i dati di Sample si perdono con lo spegnimento dello strumento, i Sample residenti nella memoria interna del MOTIF XS dovrebbero essere salvati come dati digitali (in formato WAV o AIFF) su un dispositivo di memorizzazione (USB) o su un computer collegato via rete al MOTIF XS.

Sample, Key Bank e Waveform

I Sample sono assegnati e memorizzati nelle Waveforms sul MOTIF XS. Prima di procedere all'effettiva registrazione di un Sample o di caricarne uno dal dispositivo di memorizzazione USB, dovrete specificare un numero di Waveform come "destination". Questa Waveform quindi serve da "contenitore" per il campione o Sample.

Ogni Waveform può contenere più Sample. Per assegnare questi ultimi ad uno spazio o contenitore differente, potete impostare il "key range" e "velocity range" per ogni Sample. Con tale impostazione, viene suonato un Sample differente secondo la nota premuta e la sua "velocity". Il "note range" e "velocity range" a cui ogni Sample è assegnato viene definito Key Bank.



Voci e Waveform

Potete suonare la Waveform assegnandola ad una Voce e quindi suonando la tastiera con quella voce. Potete assegnare la Waveform ad un Elemento della voce nel modo Voice Element Edit (pagina 112). Il modo Voice Edit vi consente di assegnare la Waveform che avete creato con la funzione Sampling nell'Elemento editato, proprio come fareste con una delle 2670 Waveforms preset incluse nello strumento.

NOTE Potete assegnare alle Parti Mixing di Song/Pattern le User Voice create mediante Sampling, immesse dal modo Voice/ Performance. Potete anche assegnare agli Elementi della voce di Voice Edit le Waveform create mediante Sampling, immesse dal modo Song/Pattern.

Display Sampling Main

Il display Sampling Main, l'ingresso nel modo Sampling, viene richiamato premendo il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] dal modo corrente.
Premendo [INTEGRATED SAMPLING] nel modo Voice o Performance richiama il modo Sampling dedicato alla creazione di Sample (Waveform) assegnati alla Voice/Performance. Premete il pulsante [EXIT] per tornare al modo originale, Voice o Performance.

Selezione di una Waveform e di un Key Bank—[INTEGRATED SAMPLING]

Il display Sampling Main vi fa selezionare la Waveform ed il suo Key Bank quindi vi fa ascoltare il suono del Sample assegnato al Key Bank selezionato.



❶ Waveform

Determina il numero della Waveform. Appare il nome di quella selezionata.

Regolazioni:0001 – 1024

❷ Key (Key Range) (Solo indicazione)

Indica il Range del Key Bank.

❸ Velocity (Velocity Range) (Solo indicazione)

Indica il range di velocity del Key Bank selezionato.

❹ Sample Size (Solo indicazione)

Indica la dimensione del Sample assegnato al Key Bank selezionato.

❺ Frequency (Solo indicazione)

Indica la frequenza di campionamento del Sample assegnato al Key Bank selezionato.

NOTE La velocità della lettura digitale dei campioni viene chiamata frequenza di campionamento o sampling frequency. Frequenze di campionamento più alte danno una più alta qualità del suono. 44.1kHz rappresenta il valore standard di Sampling Frequency.

❻ Stereo/Mono (Solo indicazione)

Indica se il Sample assegnato al Key Bank selezionato è stereo o mono.

❼ Recordable Time (Solo indicazione)

Indica il tempo di campionamento rimanente usando la memoria disponibile. Il tempo qui indicato viene calcolato ipotizzando un segnale mono con una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Il grafico illustra come una linea blu la quantità di memoria già usata.

❽ [SF1] Audition

Tenendo premuto questo pulsante, potete ascoltare il Sample assegnato al Key Bank selezionato. Questo vi permette di controllare come viene riprodotto praticamente il campione.

❾ [SF6] KBD (Keyboard o tastiera)

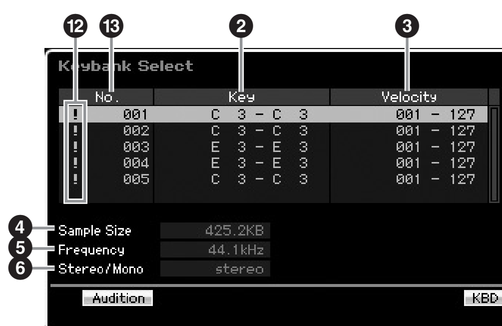
Potete selezionare anche il Key Bank appartenente alla Waveform selezionata direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e quindi il tasto voluto.

❿ [F6] Rec (Record)

Premendo questo pulsante si richiama il display Sampling Record Setup. Da questo display potete configurare lo strumento per il campionamento o Sampling. Per i dettagli, vedere pagina 164.

⓫ [SF5] Keybank

Premendo questo pulsante si richiama l'elenco dei Key Bank che costituiscono la Waveform. Potete selezionare il Key Bank voluto, prendendolo da quest'elenco mediante il dial, il pulsante cursore su/giù (up/down), il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO].



Per i parametri da ❷ a ❻, fate riferimento a quello omonimo nel display Sampling Main.

⓬ Simbolo di duplicazione

Appare quando key range e velocity range si sovrappongono ad un altro Key Bank. Per le informazioni riguardanti il modo con cui vengono riprodotti i campioni assegnati ai Key Bank sovrapposti, vedere pagina 170.

⓭ Key Bank number (Solo indicazione)

Indica il numero di Key Bank della Waveform selezionata.

Sampling Record

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

La funzione Sampling Record vi fa registrare i suoni — la vostra voce da un microfono collegato, i segnali provenienti da una chitarra elettrica o l'audio proveniente da un lettore CD o MP3 esterno) — direttamente nel MOTIF XS, e memorizzarli nello strumento come "sample" o campioni. Quelli ottenuti via campionamento possono essere eseguiti in playback via tastiera assegnandoli prima ad una Waveform, quindi ad una voce.

Importante

Per usare la funzione Sampling, nello strumento devono essere preinstallati i moduli DIMM. Per i dettagli sull'installazione delle DIMM, vedere pagina 295. I dati di Sample registrati (editati) che risiedono temporaneamente nelle DIMM installate vanno perduti allo spegnimento. Dovreste sempre predisporre un sistema di memorizzazione immediato per salvare le forme d'onda create riversandole su computer/dispositivo USB prima di usare la funzione Sampling.

Procedura di campionamento

Qui imparerete a creare una voce o una Performance usando la funzione Sampling.

1 Collegate un microfono o un altro dispositivo audio al MOTIF XS.

Per informazioni su quest'argomento, vedere pagina 39.
Per utilizzare il suono del MOTIF XS come sorgente o "source" di registrazione (con la funzione Resampling), questo step non serve.

2 Entrate nel modo Voice o Performance.

Quando entrate nel modo Performance, selezionate una Performance alla quale verrà assegnato il campione (Sample).

3 Premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] per entrare nel modo Sampling. (L'indicatore si accende)

Appare il display Sampling Main.

4 Premete il pulsante [F6] Rec per richiamare il display Record Setup (pagina 164).

Impostate i seguenti parametri nel display Setup. I numeri fra parentesi sotto ai parametri si riferiscono al display Sample Record sulla pagina successiva.

- Input Source (❷) determina il connettore in cui vene immessa la sorgente audio (microfono, dispositivo audio ecc.).
- Waveform (❻) determina il numero della Waveform.
- Voice (❿) determina il Voice Bank ed il numero.
- Part (❾) determina la parte della Performance a cui è assegnata la voce quando si entra nel modo Sampling provenendo da quello di Performance.
- Impostate gli altri parametri secondo necessità.

5 Premete il pulsante [F6] Standby per richiamare il display Record Standby (pagina 166).

Sul display Standby impostate i parametri seguenti. I numeri tra parentesi sono equivalenti a quelli che indicano i parametri sul display Standby.

- Impostate Trigger Mode (❽) per determinare il modo di attivazione della funzione Sampling. Solitamente, va impostato su "level."
- Se impostate Trigger Mode (❽) su "level," avrete bisogno di impostare anche il Trigger Level (❼). Impostatelo in modo che il triangolo rosso del misuratore di livello (relativo al Trigger Level) sia leggermente al di sotto del livello con cui il suono viene immesso.

6 Regolate in modo ottimale il livello del suono immesso.

Provate a regolare il livello di input il più alto possibile senza tuttavia creare saturazione del segnale, per garantirvi la migliore qualità sonora. Seguite queste istruzioni per regolare il livello di input.

- Quando Input Source è su A/D Input, regolate il livello del segnale di input mediante la manopola GAIN sul pannello posteriore. Se non potete regolare correttamente il livello di input, cambiate l'impostazione Mic/Line (pagina 263) nel modo Utility.
- Quando Input Source è su Resample, regolate il livello del segnale di input impostando il Record Gain.
- Quando Input Source è su mLAN, il livello di input non è regolabile.

7 Inserite/disinserite (on o off) la funzione Confirm premendo il pulsante [SF1].

Il tab Confirm diventa verde se è "on" e grigio se è "off". Se Confirm è on, potete facilmente ascoltare il Sample appena registrato e comodamente ri-registrarlo se il risultato non vi soddisfa.

8 Premete il pulsante [F5] Start per iniziare l'operazione Sampling.

Se il Trigger Mode (❽) è su "manual," premendo il pulsante parte immediatamente l'operazione di campionamento o Sampling (sul display appare l'indicazione RECORDING). Se il Trigger Mode (❽) è su "level," premendo il pulsante si abilita l'operazione di campionamento senza farla partire (sul display appare l'indicazione WAITING).

9 Producete il suono da campionare.

Se il Trigger Mode (❽) è su "level" e nello strumento viene immesso un segnale audio che superi il Trigger Level (❼) specificato, l'indicazione RECORDING sostituisce quella di WAITING e il campionamento ha inizio. Durante il campionamento, sul display appare una visualizzazione grafica dell'audio registrato.

10 Premete il pulsante [F6] Stop per arrestare il campionamento.

Se impostate Confirm su “on” allo step 7 sopra, appare il display Sampling Finished (pagina 167). Premete il pulsante [SF1] Audition per ascoltare il suono campionato. Se siete soddisfatti dei risultati, premete il pulsante [ENTER] per memorizzare come “Sample” il suono registrato e ritornare al display Setup. Se siete soddisfatti dei risultati e volete riprovare, premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Standby e riprovate a campionare dallo step 5.

Se impostate Confirm su “off” allo step 7 sopra, il suono campionato sarà automaticamente memorizzato conme un “Sample”.

NOTE Se, allo step 4 sopra, impostate Record Next (❹) su “on”, dopo che sono stati fissati i dati di Sample lo strumento ritorna al display STANDBY. In questo caso, potete uscire dal modo Sampling Record premendo [EXIT].

11 Salvate su un dispositivo USB la Waveform creata.

Per le istruzioni dettagliate sul salvataggio dati, vedere pagina 278.

⚠ *ATTENZIONE*

I dati del campione o Sample registrato (editato) risiedono temporaneamente nelle DIMM (pagina 79). I dati nelle DIMM vanno perduti allo spegnimento. Dovreste sempre salvarli trasferendoli in un dispositivo di memorizzazione USB o su un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS, prima dello spegnimento.

Sampling Setup—[F6] Rec

Da questo display potete configurare i vari parametri per l’operazione Sampling. Premete il pulsante [F6] dal display Sampling Main per richiamare questo display. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Sampling Main.



❶ Recording Type

Determina il tipo di Sampling. Ricordate che questo parametro è fisso su “sample” quando attivate il modo Sampling provenendo dal modo Voice/Performance.

❷ Input Source

Determina il connettore di input attraverso il quale viene ricevuto il segnale da campionare.

Impostazioni:A/D Input, resample, mLAN

A/D Input
Come sorgente di registrazione viene riconosciuto un segnale audio analogico dai jack A/D INPUT.

resample
Come sorgente di registrazione viene ricevuto e riconosciuto un segnale audio dai jack OUTPUT del MOTIF XS.

mLAN
Come sorgente di registrazione viene riconosciuto un segnale audio dal connettore mLAN (disponibile per il MOTIF XS8 e disponibile opzionalmente sul MOTIF XS6/7 se è stata preinstallata una scheda mLAN16E2). Questo segnale audio viene trasmesso dal computer attraverso le Porte mLAN 3 e 4.

❸ Stereo/Mono

Determina se il segnale audio viene registrato come campione mono o stereo.

Impostazioni:monoL, monoR, monoL+R, stereo

monoL
Il segnale del canale sinistro (L-channel) viene registrato come campione mono.

monoR
Il segnale del canale destro (R-channel) viene registrato come campione mono

monoL+R
I segnali dei canali L ed R vengono miscelati e registrati come un campione mono.

stereo
Viene registrato un campione stereo.

❹ Record Next

Se è impostato su “on”, il tasto successivo viene predisposto come “destinazione” del campionamento dopo che è terminata l’operazione Sampling precedente (inclusa l’assegnazione del Sample ad un Key Bank), ed appare il display Standby. Questo parametro serve se volete registrare più campioni, uno dopo l’altro.
Per ottenere i Sample successivamente da uno speciale CD contenente vario materiale su ogni traccia, per esempio, potete impostare su “on” questo parametro ed impostare Trigger Mode su “level” — e lasciare che lo strumento registri in automatico i campioni consecutivi. Per uscire dal modo Sampling Record, premete il pulsante [EXIT].

Impostazioni:on, off

NOTE Se, prima che abbia inizio l’operazione Sampling, sia [SF1] Confirm sia Record Next sono su “on”, appare il display FINISHED non appena è terminata l’operazione. Dal display FINISHED, fissate i dati del Sample premendo il pulsante [ENTER] in modo che lo strumento ritorni al display STANDBY.

NOTE Questo parametro è utile quando volete assegnare singoli Sample ai singoli tasti per creare una Drum Voice utilizzando un CD speciale contenente come “source” il suono di ogni strumento “drum””.

NOTE Ricordate che il parametro Record Next può essere fissato su “off” e non può essere cambiato. Questo si verifica se entrate nel modo Sampling provenendo dal modo Voice / Performance, impostate Voice su un’opzione diversa da “off,” ed impostate Source (sopra) su “resample”.

❺ Frequency
Specifica la frequenza di campionamento. Se Input Source (❷) è impostato su "mLAN", questo parametro è fissato su "44.1kHz". Solitamente questo parametro dovrebbe essere su "44.1kHz," che è l'impostazione più alta. Per avere un suono a bassa fedeltà (lo-fi), selezionate un valore diverso da 44.1 kHz. Con valori diversi da 44.1 kHz, il suono monitorato durante la registrazione può differire da quello registrato, in base al segnale sorgente o "source".

Impostazioni:44.1k (44.1 kHz), 22.0kLo (22.05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11.025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125 kHz Lo-Fi)

❻ Waveform
Determina il numero di Waveform come destinazione o "destination".

Regolazioni:0001 – 1024

⚠ ATTENZIONE
Con l'operazione Sampling, i dati preesistenti nel numero di Waveform destinazione vengono sovrascritti (cancellati per sostituzione). Quelli importanti dovrebbero sempre essere salvati mediante trasferimento su un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o ad un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

❼ Keybank
Determina il numero di nota del Key Bank come destinazione. Il valore qui impostato può essere modificato nel modo Sampling Edit (pagina 167).

Impostazioni:C -2 – G8

NOTE Potete anche impostare il Key (tasto) direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo il tasto desiderato. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❽ Track
Questo parametro non è disponibile quando entrate nel modo Sampling dal modo Voice/Performance.

❾ Part
Determina la Parte della Performance a cui è assegnata la Voce (❿) creata dal campionamento (Sampling). Se è su "off", il Sample ottenuto non è assegnato alla parte della Performance. Questo parametro è disponibile quando si entra nel modo Sampling venendo dal modo Performance. Se la Voce (❿) è su off, questo parametro non può essere impostato neppure se si attiva il modo Sampling dal modo Performance.

Impostazioni:off, 1 – 4

❿ Voice
Determina la voce a cui è assegnata la Waveform (❻) creata mediante campionamento, specificando Voice Bank e Number. Impostando Voice Bank su USER1, 2 o 3 assegnate la Waveform (❻) all' Elemento 1 della nuova Normal Voice creata mediante campionamento. Impostando Voice Bank su UDR si assegna la Waveform (❻) sul Drum Key (⓫) della Drum Voice specificata. Se è impostata su "off," viene creata solo una Waveform (❻); il campione o Sample non viene memorizzato come User Voice.

Impostazioni:

Voice Bank: Off, USER1 – 3 (User 1 – 3), UDR (User Drum)
Voice Number: 001 – 128

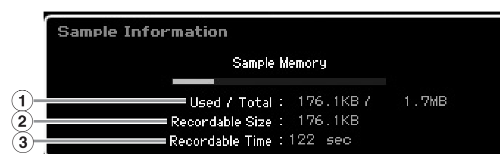
⚠ ATTENZIONE
Se Voice Bank è su una delle opzioni USER1 – 3, l'operazione Sampling sovrascrive sui dati esistenti nel numero di voce destinazione. I dati importanti dovrebbero sempre essere salvati mediante trasferimento su un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o ad un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

⓫ Drum Key
Determina il tasto (Key) a cui è assegnata la Waveform (❻) quando Voice Bank (❿) è impostato su "UDR."

Impostazioni:C0 – C6

⓬ Recordable Time (Solo indicazione)
Indica il tempo di Sampling rimanente usando la memoria disponibile. Il tempo qui indicato viene calcolato ipotizzando un segnale mono con una frequenza di campionamento di 44.1 kHz.
Sul display la quantità di memoria usata correntemente appare come una linea blu.

⓭ [SF6] INFO (Information)
Indica la quantità di memoria usata per il Sampling.



① Used/Total (Solo indicazione)
Indica la quantità di memoria usata e quella totale disponibile.

② Recordable Size (Solo indicazione)
Indica la quantità di memoria libera.

③ Recordable Time (Solo indicazione)
Indica il tempo di Sampling disponibile usando la memoria residua. Il time indicato qui è calcolato ipotizzando che la frequenza di campionamento è 44.1 kHz in mono.

⓮ [F6] Standby
Premendo questo pulsante si richiama il display Sampling Record Standby. Questo display viene usato per eseguire il campionamento (Sampling). Per i dettagli, vedere pagina 166.

Sampling Record—[F6] Standby

Questo display è usato per eseguire l'operazione Sampling (campionamento). Premete il pulsante [F6] dal display Setup per richiamarlo. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Setup.



❶ **Waveform** (Solo indicazione)
Indica il numero ed il nome della Waveform selezionata.

❷ **Key (Key Range)** (Solo indicazione)
Indica il key range (estensione) del Key Bank correntemente selezionato.

❸ **Velocity (Velocity Range)** (Solo indicazione)
Indica il range di velocity del Key Bank correntemente selezionato.

❹ Record Monitor
Determina il livello di output del monitor per il segnale di input duramte il campionamento. Il tempo indicato qui viene calcolato ipotizzando un segnale mono con una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Questo segnale monitor viene emesso dal jack PHONES o dai jack OUTPUT R ed L/MONO.

Regolazioni:0 – 127

❺ Record Gain
Questo parametro è disponibile solo quando l'Input Source (pagina 164) è impostato su "resample" (registrazione del suono dal MOTIF XS stesso). Determina il guadagno della registrazione quando si procede con il ricampionamento. Maggiore è tale valore, maggiore è il volume del suono ricampionato. Prima di eseguire l'operazione di campionamento, potete impostare il guadagno appropriato controllando il volume con il Level Meter (❿) mentre suonate la tastiera.

Impostazioni:-12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

❻ Key
Indica il Keybank (pagina 165) impostato nel display Sampling Record Setup. Il Key Bank può essere cambiato qui e in Sampling Edit (pagina 167) dopo il campionamento.

Impostazioni:C -2 – G8

NOTE Potete impostare il tasto (Key) direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo il tasto desiderato. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❼ Trigger Level
Se il Trigger Mode (❽) è impostato su "level," dovete anche impostare Trigger Level. Il campionamento ha inizio appena viene ricevuto un segnale di input che superi il livello di trigger (attivazione) specificato. Il livello impostato qui sarà indicato come un triangolo rosso sul misuratore di livello. Per risultati migliori, regolatelo sul valore più basso possibile, tale cioè da catturare l'intero segnale, ma non basso al punto da registrare anche del rumore non desiderato.

Regolazioni:000 – 127

❽ Trigger Mode
Determina il metodo con cui il campionamento verrà attivato.

Impostazioni:level, manual

level
Il campionamento parte non appena viene ricevuto un segnale di input superiore al Trigger Level (❼) specificato.

manual
Il campionamento parte non appena premete il pulsante [F6] REC. Quest'opzione vi permette di iniziare il campionamento quando volete, a prescindere dal livello di input originato dalla sorgente audio.

❾ **Recordable Time** (Solo indicazione)
Indica il tempo di Sampling residuo usando la memoria disponibile. Il tempo qui indicato viene calcolato ipotizzando un segnale mono con una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Sul display la quantità di memoria usata correntemente appare come una linea blu.

❿ Level Meter
Questo grafico indica il livello di input della sorgente d'input. Regolate questo livello il più alto possibile, senza causare la saturazione del segnale e garantirvi la migliore qualità possibile.

NOTE Seguite le istruzioni sottostanti per regolare il livello di input.
- Quando Input Source è su A/D Input, regolate il livello del segnale di input mediante la manopola GAIN sul pannello posteriore. Se non potete regolare correttamente il livello di input, cambiate l'impostazione Mic/Line (pagina 263) nel modo Utility.
- Quando Input Source è su Resample, regolate il livello del segnale di input impostando il Record Gain (❺).
- Quando Input Source è su mLAN, il livello di input non è regolabile.

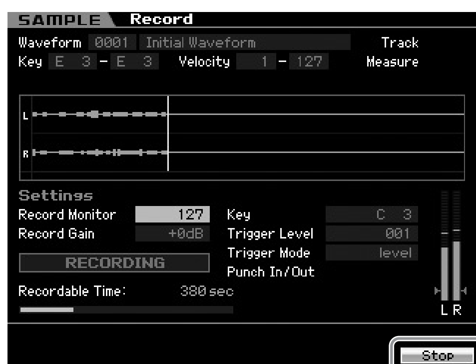
⓫ [SF1] Confirm
Determina se potete confermare il Sample registrato (on) oppure no (off) dopo il campionamento. È utile per ri-registrare comodamente qualora non foste soddisfatti dei risultati del campionamento. Se è su "off", il campione registrato viene fissato come dati appena terminata l'operazione di campionamento, quindi lo strumento ritorna al display Setup (pagina 164). Notate che, quando nel display Setup il parametro Record Next è attivato (on), lo strumento ritorna al display STANDBY dopo che è terminato il campionamento.

⓬ [F5] Start
Premete questo pulsante per iniziare l'operazione Sampling (campionamento).
Se il modo Trigger è su "level," premendo il pulsante [F5] Start si richiama sul display l'indicazione WAITING. L'operazione Sampling in pratica non ha inizio. Se nello strumento viene immesso un segnale audio che superi il

Trigger Level (❼) specificato, l'indicazione RECORDING sostituisce WAITING e ha inizio l'operazione Sampling. Se Trigger Mode (❽) è impostato su "manual," premendo questo pulsante l'operazione Sampling ha inizio immediato.

Display Sampling RECORDING

Durante il campionamento (Sampling), sul display appare una rappresentazione grafica dell'audio registrato.



[F6] Stop

Premete questo pulsante per fermare il campionamento. Quando esso è completato appare il display FINISHED.

Display Sampling FINISHED (quando Confirm è impostato su on)

Se [SF1] Confirm viene attivato prima che abbia inizio il campionamento, appare il display FINISHED (sotto) appena il campionamento è terminato. Da questo display, potete ascoltare e confermare il campione o Sample premendo il pulsante [SF1] Audition. Se siete soddisfatti dei risultati, premete il pulsante [ENTER] per fissare il risultato del campionamento come dati di "Sample". Se non siete soddisfatti, premete il pulsante [EXIT] e riprovate. Se [SF1] Confirm è disattivato (off) prima che il campionamento abbia inizio, l'operazione Sampling fissa automaticamente i dati del Sample e ritorna al display Setup (pagina 164).



[SF1] Audition

Tenendo premuto questo pulsante, potete ascoltare il Sample registrato. Questo vi permette di controllare se il campione viene eseguito in modo corretto.

NOTE Se [SF1] Confirm (pagina 166) è disattivato (off) prima che abbia inizio il campionamento, eseguendolo, i dati del campione vengono fissati automaticamente e viene visualizzato ancora il display Setup (pagina 164). Dovete notare che lo strumento ritorna al display STANDBY dopo che il campionamento è terminato, quando nel display Setup il parametro Record Next è su on.

Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Il modo Sampling Edit vi fornisce i controlli dettagliati per l'editing dei Sample registrati e per cambiarne le impostazioni. Premete il pulsante [EDIT] dal display Sampling Main per richiamare il display Sampling Edit. Premete il pulsante [EXIT] per passare al display Sampling Main.

Procedura di Sampling Edit

1 Premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] per entrare nel modo Sampling. (Si accende l'indicatore)

Appare il display Sampling Main (pagina 162).

2 Selezionate una Waveform ed un Key Bank.

Selezionate una Waveform ed un Key Bank ai quali è assegnato il campione (Sample) da editare.

3 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Sampling Edit.

4 Premete il pulsante [F1] Trim o [F2] Param (Parameter).

Impostate il parametro desiderato in ogni display.

5 Premete il pulsante [SF1] Audition per verificare il suono.

Se necessario, ripetete gli step 4 e 5.

6 Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Sampling Main.

Hint

Una comoda funzione Extract vi permette di eliminare le parti del campione non ritenute necessarie, prima del suo punto iniziale e dopo il punto finale, facendovi risparmiare memoria per ulteriori operazioni di campionamento.

1 Premete il pulsante [F1] Trim per richiamare il display Trim.

2 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede conferma.)

Per cancellare l'operazione, premete il pulsante [DEC/NO].

3 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Extract.

NOTE I dati eliminati con l'operazione Extract non sono recuperabili. Prima di eseguire Extract, è meglio fare un backup di questo campione mediante la funzione Copy Job (pagina 172).

Suggerimenti per l'editing dei campioni (Sample)

Come suonare il campione (Impostazioni di Play Mode)

Vi sono due metodi per riprodurre il campione (Sample): One shot e Loop. Loop vi fa suonare ripetutamente in un loop il range specificato del campione. One Shot, invece, vi esegue l'intero campione solo una volta.
Dovete determinare quale tipo (Loop o One Shot) viene usato impostando il parametro Play Mode nel display Parameter (pagina 170).

Accordatura fine del playback di campioni One Shot

Potete determinare il range di playback del campione impostando Start Point (❻) ed End Point (❽) sul display Trim (pagina 168). Questi parametri vi consentono in pratica di eliminare l'audio indesiderato o non necessario all'inizio e alla fine del vostro campione. Per tagliare il suono alla fine del playback, diminuite il valore di End Point spostandolo verso sinistra sul display della "wave". Analogamente, per tagliare il suono all'inizio del playback, incrementate il valore dello Start Point spostandolo verso destra sullo stesso display. In generale, dovreste impostare lo Start Point in modo che l'inizio del campione (Sample) suoni immediatamente non appena viene attivato. Usate il pulsante [SF1] Audition per controllare il playback del campione, e verificare che suoni uniformemente e in modo naturale. Stabiliti e confermati Start/End Point, definiteli permanentemente dal campione (Sample) usando l'operazione Extract (pagina 177).

Accordatura fine del playback di campioni Loop

Impostare i punti di Start ed End in un Sample "Loop" è solitamente un'operazione più critica e faticosa rispetto ai Sample "One Shot". Start ed End Point vanno impostati con accuratezza per garantire che il Loop venga eseguito con uniformità e continuità senza salti e scivolamenti. Dovete anche essere sicuri (con i loop ritmici) che il Loop sia un ritmo perfetto e che non vada perduto alcun movimento o beat.

1 Impostate Play Mode su "loop."

Premete il pulsante [F2] Param per richiamare il display Parameter (pagina 170) quindi mettete Play Mode (❻) su "loop."

2 Impostate lo Start Point sul 1° beat della prima misura.

Premete il pulsante [F1] Trim per richiamare il display Trim (pagina 168) quindi stabilite Start Point (❻).

3 Impostate il Loop Point sullo stesso valore di Start Point.

Premete il pulsante [SF2] in modo che appaia LP=ST.

4 Mentre tenete premuto il pulsante [SF1] Audition, regolate l'End Point in modo che il playback ripetuto del campione sia uniforme, lineare e si adatti ritmicamente al tempo.

5 Eseguite l'operazione Extract (pagina 177).

Come impostare il tempo del campione

Se non conoscete il tempo del campione o Sample contenente il pattern del ritmo, seguite queste istruzioni:

1 Mentre tenete premuto il pulsante [SF1] Audition, regolate lo Start Point e l'End Point in modo che il playback ripetuto del campione sia uniforme, lineare e si adatti ritmicamente al tempo.

Accertatevi di usare anche "Extract" per eliminare dal campione parti in eccesso.

2 Impostate "time signature" e "measure".

Premete il pulsante [F1] Trim per richiamare il display Trim (sotto) quindi impostate time signature (❿) e measure (⓫).

3 Variate il Tempo (❾) secondo necessità in modo che l'End Point (❽) divenga equivalente a quello applicato al campione originale.

Impostate il Tempo (❾) su un valore grande per poi diminuirlo gradualmente in modo che l'End Point (❽), per contro, aumenti piano piano. Raggiunto un certo valore, l' End Point non aumenta più, anche se diminuite il Tempo. Il valore risultante è l'End Point applicato al campione originale. Il valore finale del Tempo è il più appropriato per il playback del campione.

Impostazioni Sample Playback—[F1] Trim

Da questo display potete impostare il range del playback ed il range del loop del campione.



❶ Waveform (Solo indicazione)
Indica il numero ed il nome della Waveform selezionata.

❷ Key (Key Range) (Solo indicazione)
Indica il key range (estensione) del Key Bank correntemente selezionato..

❸ Velocity (Velocity Range) (Solo indicazione)
Indica il range di velocity del Key Bank correntemente selezionato.

❹ Track (Solo indicazione)
Indica la traccia di Song/Pattern corrente. È disponibile solo quando si entra nel modo Sampling provenendo dal modo Song/Pattern.

❺ Measure (Solo indicazione)
Indica il numero della misura della Song/del Pattern selezionati. È disponibile solo quando si entra nel modo Sampling provenendo dal modo Song/Pattern.

❻ Start Point
Determina il punto di Start per il playback del campione. La parte a sinistra di questo punto non viene eseguita. Quando premete il pulsante [SF2], il valore di Loop Point (❼) viene copiato nello Start Point.

Regolazioni:0000000 – End point

❼ Loop Point
Determina il punto di Loop in cui ha inizio il playback del loop. Se il modo Play è impostato su "loop", il campione viene eseguito fra questo Loop point e l'End point (❻).

Regolazioni:0000000 – End point

❽ End Point
Determina il punto di End per il playback del campione. La parte a destra di questo punto non viene eseguita. L' End Point (❽) viene determinato automaticamente in modo che la lunghezza fra Start Point e End corrisponda alle impostazioni di Tempo (❾), Meter (❿) e Measure (⓫).

Regolazioni:0000000 – (secondo la lunghezza del campione)

❾ Tempo
Determina la velocità di esecuzione del playback del campione. Impostando Tempo cambia l'End Point (❽) in modo che la lunghezza fra lo Start Point e l'End Point corrispondano a Meter e Measure.

Regolazioni:5.0 – 300.0

❿ Meter
Determina la diindicazione del tempo (time signature) del playback. Impostando Meter cambia l'End Point (❽) in modo che la lunghezza fra lo Start Point e l'End Point corrisponda alle impostazioni Tempo e Measure.

Impostazioni:1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

⓫ Measure
Determina la lunghezza del campione per il playback basato sui valori di "measure" e "beat", un modo musicalmente utile ed intuitivo per impostare il playback del campione. Impostando Measure cambia l'End Point (❽) in modo che la lunghezza fra lo Start Point e l'End Point corrispondano alle impostazioni Tempo e Meter.

Impostazioni:
Measure: 000 – 032
Beat: 00 – 15 (Varia secondo l'impostazione Meter.)

NOTE L'impostazione Measure qui indica la lunghezza fra lo Start Point e l'End Point del campione. Quando volete suonare due misure che iniziano dallo Start Point del campione, impostate il parametro Measure su "002:00."

⓬ Recordable Time (Solo indicazione)
Indica il tempo di Sampling residuo usando la memoria disponibile. Il tempo qui indicato viene calcolato ipotizzando un segnale mono con una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Sul display la quantità di memoria usata correntemente appare come una linea blu.

⓭ [SF1] Audition
Tenendo premuto questo pulsante potete ascoltare il campione selezionato. Potrete pertanto controllare se il campione è stato editato in modo appropriato.

⓮ [SF2] LP=ST
Quando l'indicazione del menu è "LP=ST," lo Start (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) condividono lo stesso indirizzo, il che significa che cambiano entrambi simultaneamente anche se viene modificato uno solo di essi. Premendo il pulsante [SF2] in queste condizioni, il menù cambia da "LP=ST" a "LP≠ST." Quando qui l'indicazione del menù è "LP≠ST," Start (Start Point) e Loop (Loop Start Point) possono essere cambiati indipendentemente. Premendo il pulsante [SF2] in questa condizione, il valore dell'indirizzo di Start sarà copiato in quello del Loop, con il risultato che entrambi avranno lo stesso "address value" o valore di indirizzo. L'indicazione del menù cambia anch'essa da "LP≠ST" in "LP=ST".

⓯ [SF3] Display
Premendo il pulsante [SF3] si regola il livello di zoom in modo che sul display appaia l'intera wave, inclusi Start Point ed End Point.

⓰ [SF4] Zoom Out
⓱ [SF5] Zoom In
Premete i pulsanti [SF4] e [SF5] per effettuare lo zoom in e out del display della wave.

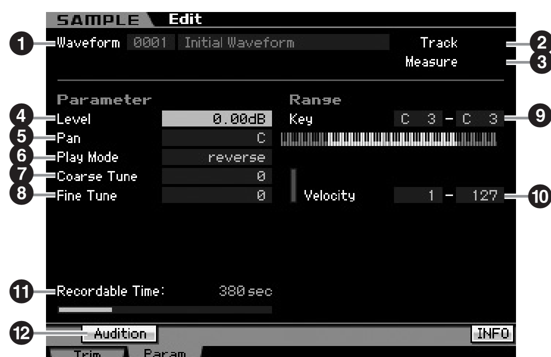
⓲ [F1] Trim
Premendo questo pulsante si ritorna dal display precedente a quello di Trim.

⓳ [F2] Param (Parameter)
Premendo questo pulsante si richiama il display che vi fa impostare i parametri relativi al campione e il range di Key Bank.

⓴ [SF6] NUM
Se sul tab appare "NUM", potete usare i pulsanti [F1] – [F6] e [SF1] – [SF5] come pad della tastiera numerica premendo il pulsante [SF6].

Impostazioni Sample Parameter—[F2] Param

Questo display vi permette di impostare i parametri relativi al campione come il range di Key Bank e quello di Velocity.



I parametri ❶ – ❸ sono uguali a quelli presenti su display Trim (pagina 168).

NOTE L'icona KBD appare sul tab corrispondente al pulsante [SF6] secondo il parametro selezionato. In questo stato, potete immettere il numero di nota e la velocity premendo sulla tastiera l'appropriata nota mentre tenete premuto il pulsante [SF6] KBD. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❹ Level

Determina il livello di output (uscita) del campione selezionato.

Regolazioni:-95.25 dB – +0.00 dB

❺ Pan

Determina la posizione stereo pan del suono.

Regolazioni:L64 (tutto a sinistra) – C (centro) – R63 (tutto a destra)

❻ Play Mode

Determina come viene rieseguito il campione.

Impostazioni:loop, one shot, reverse

loop
Il playback del campione inizia dal punto di Start, continua fino al punto di Loop, quindi si ripete all'infinito fra quest'ultimo e il punto di End. Quest'impostazione si rivela utile per piccoli passaggi ritmici, riffs e beats che volete far rieseguire ripetutamente e continuamente.

one shot
One Shot esegue l'intero campione solo una volta dallo Start all'End. Quest'impostazione viene usata per gli assolo, effetti sonori e passaggi vocali che vengano usati una sola volte, senza loop.

reverse
Il campione suona una sola volta al contrario dal punto di End al punto di Start. Ritorna utile per creare i suoni di piatti al contrario ed altri effetti speciali.

❼ Coarse Tune

Determina l'accordatura grossolana per il pitch del campione, in semitoni.

Regolazioni:-64 – +0 – +63

❽ Fine Tune

Determina l'accordatura fine del campione, in cents.

Regolazioni: -64 – +0 – +63

❾ Key Range

Indica il key range del Key Bank a cui viene assegnato il campione selezionato. Assegnando campioni differenti da una singola Waveform a key range distinti, potete creare una voce che produce suoni differenti secondo il tasto suonato.

Impostazioni:C -2 – G8

❿ Velocity (Velocity Range)

Indica il range di velocity del Key Bank a cui il campione selezionato è assegnato. Assegnando da una singola Waveform differenti campioni a velocity range separati, potete creare una voce che produce suoni differenti secondo la forza con cui suonate la tastiera.

Regolazioni:1 – 127

⓫ Recordable Time (Solo indicazione)

Indica il tempo di Sampling residuo usando la memoria disponibile. Il tempo qui indicato viene calcolato ipotizzando un segnale mono con una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Sul display la quantità di memoria usata correntemente appare come una linea blu.

⓬ [SF1] Audition

Tenendo premuto questo pulsante potete ascoltare il campione selezionato. Potrete pertanto controllare come suona il campione quando ne viene eseguito il playback.

Quando differenti Key Bank si sovrappongono:

Suonando un certo tasto con una data velocità appartenente a due Key Bank differenti (cioè, se a questo tasto e a questa velocity sono assegnati campioni differenti), non tutti i relativi campioni possono essere eseguiti in playback e la priorità viene data ai due canali audio a partire dal/dai campione/i assegnato/i al Key Bank di numero più basso. Se al Key Bank di numero inferiore, per esempio, è assegnato il campione stereo, viene eseguito solo quel campione. Se un campione mono è assegnato al Key Bank di numero inferiore e a quello immediatamente superiore per numero viene assegnato un campione differente, come secondo esempio, verranno eseguiti solo quei due campioni. Terzo esempio: se un campione mono è assegnato al Key Bank numericamente più piccolo e un campione stero è assegnato al Key Bank numericamente secondo verrà eseguito il campione mono. Questa regola si applica a tutti i modi operativi dello strumento.

Sampling Job

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

Il modo Sampling Job vi fa elaborare e modificare i campioni da voi registrati. Sono disponibili 18 Sampling Job.

Funzione	Descrizione
[F1] Keybank	Applicazioni o job relativi ai campioni assegnati al Key Bank specificato.
01: Copy	Copia un Key Bank specificato per trasferirlo in una Waveform. Viene copiato anche il campione assegnato al Key Bank.
02: Delete	Elimina il Key Bank specificato e il suo campione.
03: Move	Sposta un Key Bank specificato per trasferirlo in una Waveform. Viene spostato anche il campione assegnato al Key Bank.
04: Normalize	Massimizza (normalizza) il livello generale del campione specificato.
05: Time-Stretch	Fa cambiare il tempo del campione senza alterarne il pitch (intonazione).
06: Convert Pitch	Fa cambiare il pitch del campione senza alterarne il tempo.
07: Fade In/Out	Crea un fade-in ed un fade-out per il campione.
08: Half Sampling Frequency	Dimezza la frequenza di campionamento del campione specificato.
09: Stereo to Mono	Converte un campione stereo in mono.
10: Loop-Remix	Taglia automaticamente il campione in “fette” o “slices” separate e le riarrangia casualmente per effetti speciali e variazioni ritmiche insolite.
11: Slice	Questo Job vi permette di dividere il campione in “slices” separate, in base alle impostazioni specificate. Quando entrate in questo Job dal modo Song/Pattern, vengono creati anche i dati di nota per eseguire in sequenza le slice. Notate che i dati di playback suonano proprio come il campione originale che state suonando.
[F2] Waveform	Applicazioni relative a Waveform
01: Copy	Copia i dati di una Waveform in un’altra. Vengono copiati anche i key bank e i campioni inclusi nella Waveform.
02: Delete	Elimina dalla memoria una Waveform specificata. Vengono eliminati anche i key bank e i campioni inclusi nella Waveform.
03: Extract	Cancella tutti i dati del campione non necessari (situati rispettivamente prima e dopo Start Point ed End Point).
04: Transpose	Traspone in semitoni le impostazioni Key Bank di una Waveform specificata.
05: Rename	Questo Job vi permette di editare il nome della Waveform specificata.
[F5] Other	Altre applicazioni
01: Optimize Memory	Ottimizza la memoria (DRAM) per il campionamento.
02: Delete All	Elimina tutte le Waveforms.

Procedura Sample Job

1 Premete il pulsante [JOB] nel modo Sampling per entrare nel modo Sampling Job.

2 Richiamate il gruppo di Job desiderato.

Selezionate il gruppo di Job premendo uno dei pulsanti [F1] Keybank, [F2] Waveform ed [F3] Other.

3 Richiamate il display del Job desiderato.

Spostate il cursore sul Job desiderato usando il dial dei dati, i pulsanti [INC/DEC] e [DEC/NO] o il pulsante Cursor su/giù, quindi premete il pulsante [ENTER]. Appare il display Job desiderato. Premete [EXIT] per ritornare al menù dei Job.

4 Impostate il valore dei parametri.

Spostate il cursore sul parametro desiderato usando il dial dei dati, i pulsanti [INC/DEC] e [DEC/NO]. Quando sul menù corrispondente al pulsante [SF4] appare “Apply”, passate allo step 5. Se non appare “Apply”, passate allo step 7.

5 Premete il pulsante [SF4] Apply per eseguire il Job.

A questo punto, il campione (Sample) è stato modificato temporaneamente e non è ancora fissato come dati.

6 Confermate il risultato dell’operazione Job.

Premete il pulsante [SF1] Audition per ascoltare il campione modificato. Se siete soddisfatti del risultato, passate allo step 7. Se non siete soddisfatti e volete riprovare, ripremete il pulsante [SF4] Apply per rinunciare al Job e riportare il campione allo stato originale. In questo caso, ritentate l’operazione dallo step 4.

7 Premete il pulsante [ENTER] per fissare il risultato come dati di Sample.

ATTENZIONE

Potete riportare il campione modificato all'originale dopo aver fissato il risultato del Job. I dati importanti dovrebbero essere sempre salvati in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o ad un computer collegato alla stessa rete come il MOTIF XS (pagina 278).

8 Premete due volte il pulsante [EXIT] per ritornare al display Sampling Main.

NOTE Se nella Waveform e nel Key Bank specificati mancano dati, sul display appare "No Data" ed il job non può essere eseguito.

NOTE Alcuni Job non possono essere eseguiti se non vi è abbastanza memoria. La quantità della memoria residua può essere confermata nella parte inferiore del display Sampling Job o Information (pagina 165).



Spazio di memoria disponibile

ATTENZIONE

Anche se l'operazione Job è stata completata, i dati si perdono con lo spegnimento. Accertatevi di salvare la Waveform mediante trasferimento su un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o ad un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278) nel modo File dopo l'operazione Job.

[F1] Keybank

Questo display contiene i Job per editare i campioni. Il campione da editare può essere specificato mediante il numero di Waveform ed il Key Bank.

Operazioni base nei Job Key Bank

I Job Key Bank consentono le operazioni base utilizzando i pulsanti [SF1] ed [SF5].



[SF1] Audition

Potete ascoltare il campione assegnato al Keybank selezionato tenendo premuto questo pulsante. Così potete controllare come in effetti verrà riprodotto il campione.

[SF5] Keybank

Premendo questo pulsante si richiama l'elenco di Key Bank, da cui potete selezionare il Key Bank desiderato. Per i dettagli, vedere pagina 162.

[SF6] KBD (Keyboard)

Questo menù appare solo quando il cursore è posizionato sulla Waveform. Potete selezionare il Key Bank appartenente alla Waveform selezionata direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo il tasto desiderato.

[SF6] INFO (Information)

Quando sul menù tab corrispondente al pulsante [SF6] appare "INFO", premete [SF6] per richiamare la finestra Information indicante la condizione della memoria per l'operazione Sampling. Per i dettagli, vedere pagina 165.

01: Copy

Questo Job copia i dati di un campione contenuti nel Key Bank specificato in un altro Key Bank. Viene copiato anche il campione assegnato al Key Bank. Ciò è utile se state creando una Waveform e volete usare i dati del campione da un'altra Waveform.



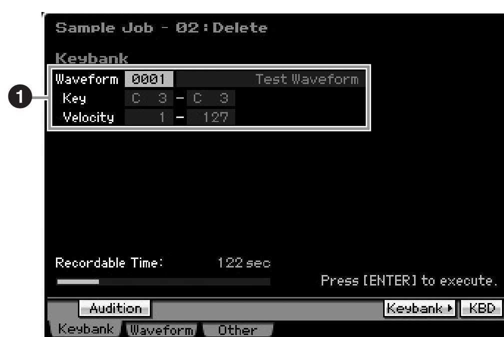
❶ Source Key Bank
❷ Destination Key Bank

Determina i Key Bank rispettivamente della sorgente e della destinazione (source e destination) impostando il numero della Waveform (0001 – 1024). Impostando il numero della Waveform sorgente si richiama uno dei Key Bank (Key range e Velocity range) che possono essere cambiati premendo i pulsanti [SF5] Keybank e [SF6] KBD. Il Key range ed il Velocity range del Key Bank di destinazione sono impostati automaticamente sugli stessi valori di quelli del Key Bank sorgente.

NOTE Potete ascoltare il campione assegnato al source Key Bank premendo il pulsante [SF1] Audition.

02: Delete

Questo Job elimina il Key Bank ed il suo campione specificati. Cancellando campioni non necessari potete liberare spazio di memoria.

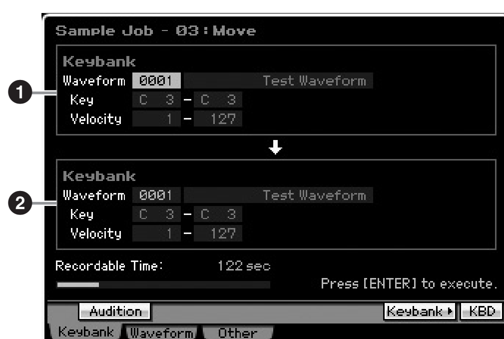


❶ Key Bank da eliminare

Determina il Key Bank da eliminare impostando il numero di Waveform (0001 – 1024). Sotto al numero della Waveform appaiono automaticamente il Key range ed il Velocity range del Key Bank al quale è assegnata la Waveform selezionata.

03: Move

Questo Job sposta un Key Bank specificato in un'altra Waveform. Viene spostato anche il campione assegnato al Key Bank.



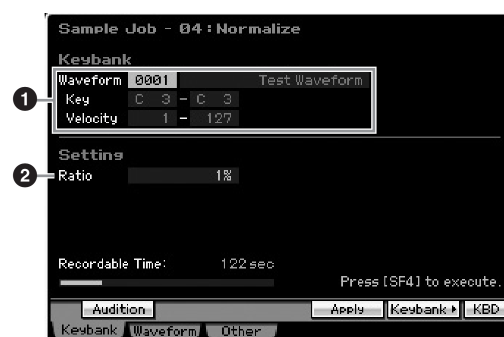
❶ Key Bank sorgente
❷ Key Bank di destinazione

Determina i Key Bank rispettivamente della sorgente e della destinazione (source e destination) impostando il numero della Waveform (0001 – 1024). Impostando il numero della Waveform sorgente si richiama uno dei Key Bank (Key range e Velocity range) che possono essere cambiati premendo i pulsanti [SF5] Keybank e [SF6] KBD. Il Key range ed il Velocity range del Key Bank di destinazione sono impostati automaticamente sugli stessi valori di quelli del Key Bank sorgente.

NOTE Potete ascoltare il campione assegnato al source Key Bank premendo il pulsante [SF1] Audition.

04: Normalize

Questo Job massimizza (normalizza) il livello generale del campione specificato. Si rivela utile per tirar su il volume di un campione che sia stato registrato inavvertitamente ad un livello basso.



❶ Key Bank

Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato specificando il numero della Waveform 0001 – 1024). Sotto al numero della Waveform appaiono automaticamente il Key range ed il Velocity range del Key Bank al quale è assegnata la Waveform selezionata.

❷ Ratio

Determina il livello del campione dopo la normalizzazione. Un'impostazione del 100% massimizza il livello in modo che il suo picco più alto all'interno del campione sia immediatamente sotto al punto di saturazione (massimo livello del segnale digitale). Impostazioni più alte del 100% innalzano il livello del campione sopra il massimo, producendo deliberatamente il "clipping" (cioè la saturazione). Solitamente, impostatelo su 100% o meno.

Regolazioni: 1% – 800%

⚠ *ATTENZIONE*

L'esecuzione del Job è suddivisa in due stadi: conversione temporanea dei dati con il pulsante [SF4] Apply e l'effettiva immissione dei dati con il pulsante [ENTER]. Il risultato del Job va perduto se richiamate un display differente senza aver finalizzato i dati con il pulsante [ENTER].

05: Time-Stretch

Vi fa variare la lunghezza del campione senza cambiarne il pitch. Con questo Job, potete sincronizzare il playback del campione con il playback di Song/Pattern, poiché variando la lunghezza del campione cambia anche la velocità di playback del campione.



❶ Key Bank
Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato specificando la Waveform (0001 – 1024). Sotto al numero della Waveform appaiono automaticamente il Key range ed il Velocity range del Key Bank al quale è assegnata la Waveform selezionata.

❷ Ratio
Determina la lunghezza del campione post-process in rapporto a quella del campione originale (100%). Il cambiamento del tempo può essere calcolato come segue.
Ratio value = (tempo originale/tempo modificato) x 100.

Regolazioni:25% – 400%

❸ Accuracy
Determina la qualità del campione risultante specificando quale aspetto dell'originale va enfatizzato: qualità del suono o carattere ritmico.

Impostazioni:sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm 2

sound4 – sound1
Queste impostazioni danno enfasi alla qualità del suono, e "sound4" è quella che produce la qualità più alta.

normal
Produce un bilanciamento ottimale della qualità del suono e il carattere ritmico.

rhythm1 – rhythm2
Queste impostazioni danno enfasi al carattere ritmico , e "rhythm2" è quella che produce il carattere ritmico più accurato.

⚠ *ATTENZIONE*

L'esecuzione del Job è suddivisa in due stadi: conversione temporanea dei dati con il pulsante [SF4] Apply e l'effettiva immissione dei dati con il pulsante [ENTER]. Il risultato del Job va perduto se richiamate un display differente senza aver finalizzato i dati con il pulsante [ENTER].

06: Convert Pitch

Questo Job vi consente di cambiare il pitch del campione senza cambiare il tempo.



❶ Key Bank
Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato specificando la Waveform (0001 – 1024). Sotto al numero della Waveform appaiono automaticamente il Key range ed il Velocity range del Key Bank al quale è assegnata la Waveform selezionata.

❷ Pitch
Determina l'entità e la direzione del pitch shift con incrementi di semitono.

Regolazioni:-12 – +0 – +12

❸ Fine
Determina l'entità e la direzione del pitch shift con incrementi di cent (1 cent = 1/100 di semitono). 1 cent è equivalente a 1/100 di un semitono.

Regolazioni:-50 – +0 – +50

⚠ *ATTENZIONE*

L'esecuzione del Job è suddivisa in due stadi: conversione temporanea dei dati con il pulsante [SF4] Apply e l'effettiva immissione dei dati con il pulsante [ENTER]. Il risultato del Job va perduto se richiamate un display differente senza aver finalizzato i dati con il pulsante [ENTER].

07: Fade In/Out

Questo Job vi consente di creare un graduale ingresso e una dissolvenza del campione (fade-in e fade-out).



❶ Key Bank
Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato specificando la Waveform (0001 – 1024). Sotto al numero della Waveform appaiono automaticamente il Key range ed il Velocity range del Key Bank al quale è assegnata la Waveform selezionata.

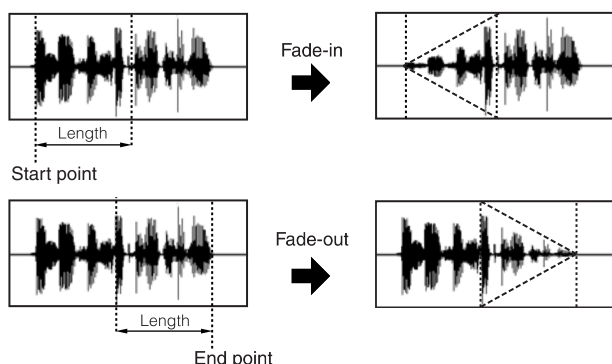
❷ Fade Type
Determina il tipo ed il livello di "fade": fade-in o fade-out.

Impostazioni:fade in, fade out

❸ Length
Determina la lunghezza di fade-in o fade-out. Se viene selezionato un fade-in, questo parametro specifica la lunghezza di "fade" a partire dal punto di Start specificato. Se è selezionato un fade-out, questo parametro specifica la lunghezza di "fade" a partire dall'inizio del fade e terminante alla fine del punto di End specificato.
Un valore di Length pari a 4410 equivale grosso modo a 0.1 secondi quando la Frequency è impostata su 44.1 kHz nel display Setup (pagina 164) del modo Sampling.

Regolazioni:0000000 – End point

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File
Reference



⚠ ATTENZIONE

L'esecuzione del Job è suddivisa in due stadi: conversione temporanea dei dati con il pulsante [SF4] Apply e l'effettiva immissione dei dati con il pulsante [ENTER]. Il risultato del Job va perduto se richiamate un display differente senza aver finalizzato i dati con il pulsante [ENTER].

08: Half Sampling Frequency

Questo Job vi fa dimezzare la frequenza di campionamento del campione specificato. Può essere usato per convertire campioni hi-fi in suoni lo-fi, e dimezzarne la dimensione per preservare memoria.



❶ Key Bank

Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato specificando la Waveform (0001 – 1024). Sotto al numero della Waveform appaiono automaticamente il Key range ed il Velocity range del Key Bank al quale è assegnata la Waveform selezionata.

⚠ ATTENZIONE

L'esecuzione del Job è suddivisa in due stadi: conversione temporanea dei dati con il pulsante [SF4] Apply e l'effettiva immissione dei dati con il pulsante [ENTER]. Il risultato del Job va perduto se richiamate un display differente senza aver finalizzato i dati con il pulsante [ENTER].

09: Stereo to Mono

Questo Job vi fa convertire un campione stereo in uno mono.



❶ Key Bank

Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato specificando la Waveform (0001 – 1024). Sotto al numero della Waveform appaiono automaticamente il Key range ed il Velocity range del Key Bank al quale è assegnata la Waveform selezionata.

❷ Type

Determina quale canale, o entrambi, del campione stereo saranno convertiti in campione mono.

Impostazioni: L+R>mono, L>mono, R>mono

L+R>mono
I canali L ed R di un campione stereo vengono miscelati e convertiti in un campione mono.

L>mono
Il canale sinistro (L) di un campione stereo viene convertito in un campione mono.

R>mono
Il canale destro (R) di un campione stereo viene convertito in un campione mono.

⚠ ATTENZIONE

L'esecuzione del Job è suddivisa in due stadi: conversione temporanea dei dati con il pulsante [SF4] Apply e l'effettiva immissione dei dati con il pulsante [ENTER]. Il risultato del Job va perduto se richiamate un display differente senza aver finalizzato i dati con il pulsante [ENTER].

10: Loop-Remix

Questo Job vi taglia automaticamente il campione in fette separate o "slices" e le riarrangia casualmente dando luogo ad effetti speciali e variazioni ritmiche insolite.



❶ Key Bank

Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato specificando la Waveform (0001 – 1024). Sotto al numero della Waveform appaiono automaticamente il Key range ed il Velocity range del Key Bank al quale è assegnata la Waveform selezionata.

❷ Type

Determina in che misura la porzione ciclica (looped) del campione viene "affettata".

Impostazioni: 1 – 4

❸ Variation

Determina come il campione originale viene variato da questo job.

Impostazioni: normal1 – 2, reverse1 – 2

normal1 – 2
Queste impostazioni "affettano" e riarrangiano i dati del campione, senza apportare altri cambiamento audio.

reverse1 – 2
Oltre ad "affettare" e "riarrangiare" il campione, con queste impostazioni si inverte il playback di alcune "slices".

⚠ ATTENZIONE

L'esecuzione del Job è suddivisa in due stadi: conversione temporanea dei dati con il pulsante [SF4] Apply e l'effettiva immissione dei dati con il pulsante [ENTER]. Il risultato del Job va perduto se richiamate un display differente senza aver finalizzato i dati con il pulsante [ENTER].

11: Slice

Questo Job vi permette di dividere il campione in "porzioni" o "slices" separate, il cui numero è determinato dalla lunghezza della nota (con Measure, Meter e Sub Divide). Queste porzioni sono assegnate a ciascun tasto in ordine ascendente dal Key Bank specificato nel parametro Lowest Key (❼). Entrando in questo Job dal modo Song/Pattern, sono creati anche i dati di nota per suonare le "slices" in sequenza . Effettuando nell'ordine il playback dei dati di nota e delle "slice", viene prodotto lo stesso suono del campione originale "un-sliced", cioè "non affettato".



❶ Key Bank

Determina il Key Bank a cui è assegnato il campione desiderato specificando la Waveform (0001 – 1024). Sotto al numero della Waveform appaiono automaticamente il Key range ed il Velocity range del Key Bank al quale è assegnata la Waveform selezionata.

❼ Lowest Key

Specifica il numero del tasto più basso a partire dal quale i campioni "affettati" vengono assegnati nell'ordine.

Impostazioni: C -2 – G8

NOTE: Nel display Record Slice del modo Sampling Record (pagina 248), questo parametro è fissato su "C1" per il MOTIF XS6, su "E0" per il MOTIF XS7, e su "A -1" per il MOTIF XS8, e non può essere impostato.

❷ Type (Slice Type)
❸ Measure
❹ Meter
❺ Sub Divide
❻ Sens
❽ Tempo

Ad eccezione del parametro Lowest Key, tutti gli altri e le relative impostazioni sono gli stessi del display Record Slice del modo Sampling Record (pagina 248) che appare dopo il completamento del campionamento con Type impostato su "slice+seq."

⚠ ATTENZIONE

L'esecuzione del Job è suddivisa in due stadi: conversione temporanea dei dati con il pulsante [SF4] Apply e l'effettiva immissione dei dati con il pulsante [ENTER]. Il risultato del Job va perduto se richiamate un display differente senza aver finalizzato i dati con il pulsante [ENTER].

[F2] Job relativi a Waveform

Questo display contiene le applicazioni per l'editing delle Waveform.

01: Copy

Con questo Job potete copiarte i dati di una Waveform in un'altra. Vengono copiati anche i Key Bank ed i campioni inclusi nella Waveform .



❶ Waveform sorgente
❷ Waveform destinazione

Determinano i numeri della Waveform sorgente e destinazione della copia.

⚠ ATTENZIONE

Con quest'operazione vengono sostituiti per sovrascrittura i dati preesistenti nel numero di Waveform di destinazione.

02: Delete

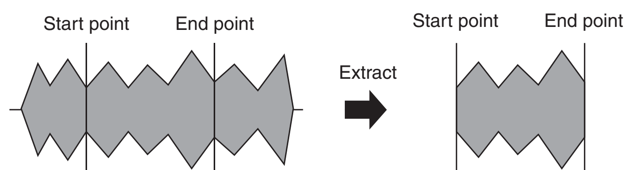
Questo Job vi consente di eliminare dalla memoria una specifica Waveform. Vengono eliminati anche i Key Bank e i Sample in essa inclusi.

Waveform

Determina il numero della Waveform da eliminare.

03: Extract

Questo Job elimina tutte le parti non necessarie del campione (situate all'inizio del punto di Start e dopo il punto di End).

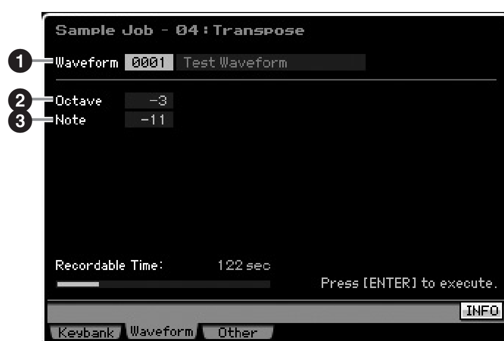


Waveform

Determina il numero della Waveform da "ripulire".

04: Transpose

Vi fa trasporre l'impostazione di Key Bank di una Waveform specificata, secondo incrementi di semitoni o di ottave.



❶ Waveform

Determina il numero della Waveform a cui questo Job è applicato.

❷ Octave

Determina in ottave l'entità della trasposizione applicata al Key Bank. Quando volete trasporre di un valore inferiore ad un'ottava, mettetelo su "0" ed usate il parametro Note sotto.

Impostazioni:-3 – +0 – +3

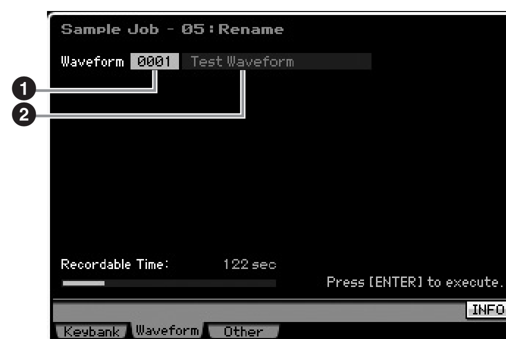
❸ Note

Determina in semitoni l'entità della trasposizione applicata al Key Bank. Quando volete trasporre di un valore pari ad un'ottava, mettetelo su "0" ed usate il parametro Octave sopra.

Impostazioni:-11 – +0 – +11

05: Rename

Serve ad assegnare un nome alla Waveform selezionata.



❶ Waveform

Determina il numero della Waveform a cui questo Job è applicato.

❷ Name

Determina il nome della Waveform che può contenere fino a 10 caratteri. Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni base" a pagina 82.

[F5] Other Jobs

01: Optimize Memory

Questo Job ottimizza la memoria (DIMM) per il campionamento. L'ottimizzazione consolida le aree di memoria usata e ancora disponibile per creare il maggiore spazio di memoria contigua utilizzabile. In alcuni casi, la memoria residua aumenta (viene recuperata) eseguendo il Job Optimize Memory.

02: Delete All

Cancella tutte le Waveform user. Vengono cancellati anche i Key Bank e i campioni inclusi nella Waveform.

Playback di Song

Il modo Song vi permette di registrare, editare e suonare le vostre song originali. Il modo Song Play è il ‘portale’ principale del modo Song, ed è qui che selezionate e suonate una song. Per richiamare il display Voice Play ed entrare nel modo Voice, basta premere il pulsante [VOICE]. Per richiamare il display Song Play ed entrare nel modo Song, è sufficiente premere il pulsante [SONG].

NOTE Dal display Track View del modo Song Play, potete selezionare la voce della Mixing Part corrispondente alla traccia corrente (Track) premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH].

Procedura di playback delle song

1 Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song Play.
Quest’operazione richiama il display Track View nel modo Song Play.

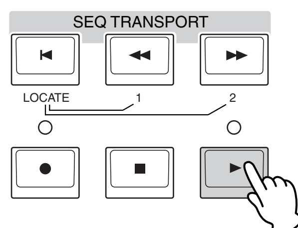


2 Selezionate una song.
Spostate il cursore sul numero della song, quindi selezionate quella desiderata usando il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Viene visualizzato il nome della song selezionata.

NOTE Se premete il pulsante [PROGRAM] in modo che si accenda la sua spia, potete selezionare la song desiderata usando Group [A] – [D] e i pulsanti numerici [1] – [6]. I numeri delle song e i pulsanti corrispondenti sono ritrovabili così:.

Combinazioni pulsante	Numero di song
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

3 Premete il pulsante [▶] (Play) per avviare la song selezionata.
Terminato il playback della song selezionata, essa si arresta automaticamente.



Premete il pulsante [■] (Stop) per bloccare il playback della song. Ripremete il pulsante [▶] (Play) per riprendere il playback da quel punto.

Tipi di playback

Playback da un punto intermedio della song

Per far partire il playback da un punto intermedio della song, impostate la posizione desiderata usando i controlli sotto riportati, quindi premete il pulsante [▶] (Play). Queste operazioni sono eseguibili anche nel corso del playback.

Forward (avanti)	Premere il pulsante [▶▶] (Forward).
Fast forward (avanti veloce)	Premere il pulsante [▶▶] (Forward).
Rewind (riavvolgimento)	Premere il pulsante [◀◀] (Rewind).
Fast Rewind (riavvolgimento veloce)	Tenere premuto il pulsante [◀◀] (Rewind).
Spostarsi all’inizio della song	Premere il pulsante [|◀].
Spostarsi sulla posizione 1	Tenendo premuto [|◀], premere [◀◀] (Rewind).
Spostarsi sulla posizione 2	Tenendo premuto [|◀], premere [▶▶] (Forward).

Quando il playback della song non è giusto:

Ricordate che iniziando una song da un punto intermedio si possono causare problemi di playback, ad esempio un suono errato, pitch sbagliato o cambiamento di volume inaspettato. Questo può capitare perché dal generatore di suono non sono stati riconosciuti gli eventi MIDI registrati all’inizio della song, poiché il playback è partito da un punto differente della song, con differenti eventi MIDI. Per evitare ciò, mettete il parametro Song Event Chase (❹) su “PC+PB+Ctrl” o “all” nel display Other (pagina 271) di Sequencer Setup (richiamato con il pulsante [SEQ SETUP]). Con questa impostazione, la song viene riprodotta correttamente anche se se ne inizia il playback da un suo punto intermedio.

Assegnare numeri di misura specifici a Location 1 e 2

Per assegnare alle location (posizioni) 1 e 2 numeri di misura specifici, selezionate il numero desiderato, quindi premete il pulsante [◀◀]/[▶▶] (Rewind/Forward) mentre tenete premuto il pulsante [STORE]. L’impostazione risultante appare nella parte superiore del display.



Da questo display, potete cambiare la posizione del playback di song con le seguenti operazioni.

Fast Forward/Rewind

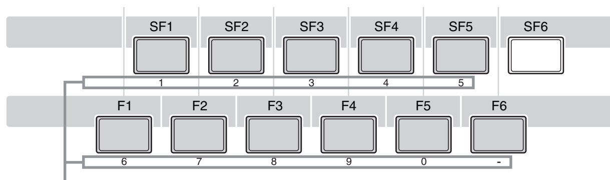
1 **Portate il cursore su Measure.**

2 **Andate avanti o indietro tra le misure usando i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] e il dial dei dati.**

Spostarsi su una posizione voluta della song

1 **Portate il cursore su Measure.**

2 **Premete il pulsante [SF6] NUM in modo che i pulsanti [SF1] – [SF5] e [F1] – [F6] funzionino come pulsanti numerici.**



I pulsanti [SF1] – [SF5] e [F1] – [F6] funzionano come pulsanti numerici.

3 **Inserite la misura di destinazione mediante i pulsanti [SF1] – [SF5] e [F1] – [F5].**

Nella parte superiore del display appare il numero della misura che immettete.

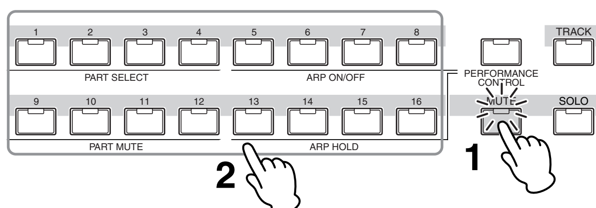
Mostra il numero della misura da immettere.



4 **Premete il pulsante [ENTER] per portare effettivamente la posizione di playback di song nella destinazione stabilita sopra.**

Track mute/solo

Per escludere (mute) una traccia

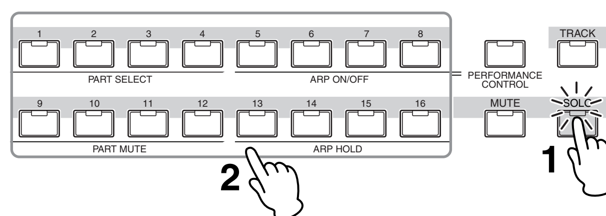


1 **Premete il pulsante [MUTE] in modo che si accenda il suo indicatore.**

2 **Premete un pulsante da [1] a [16] corrispondente alla traccia che volete escludere (mute).**

Premendo uno dei pulsanti numerici [1] – [16], la spia di quello premuto si spegne e la traccia che gli corrisponde sarà temporaneamente esclusa. Ripremendo lo stesso pulsante numerico, il playback della traccia viene reinserito.

Per isolare una traccia (solo)



1 **Premete il pulsante [SOLO] in modo che si accenda il suo indicatore.**

2 **Premete uno dei pulsanti numerici da [1] a [16] corrispondente alla traccia che volete isolare per l'ascolto.**

Premendo uno dei pulsanti numerici [1] – [16], la spia di quello premuto lampeggia e suona soltanto la traccia che gli corrisponde. Premendo un pulsante differente, cambia la traccia isolata.

Cambiare la velocità del tempo

1 **Portate il cursore su Tempo.**

2 **Editate il valore di Tempo con [INC/YES], [DEC/NO] e con il dial dei dati.**



Assegnare varie impostazioni relative al playback di song (Song Scene)

Potete assegnare ai pulsanti [SF1] – [SF5], come Scene, cinque differenti "snapshots" di importanti parametri relativi alla song quali transpose, tempo, track mute status, e la configurazione base del Mixing della song . Uno dei vantaggi di Song Scene è che vi fa eseguire istantaneamente ed automaticamente le impostazioni dei parametri, che richiederebbero varie pressioni di pulsanti e operazioni con i controller. Usatela durante la registrazione o il playback delle song per rendere istantanei i cambiamenti di impostazioni.

Parametri di Song Scene

Tempo	Modo Song	Display Track View (pagina 181)
Transpose		
Impostazioni Play Effect per 16 tracce		Display Play FX (pagina 183)
Impostazioni Volume per 16 Mixing Parts	Modo Mixing	Display Part 1-16 (pagina 231)
Impostazioni Pan per 16 Mixing Parts		
Impost. Reverb Send per16 Mixing Parts		
Impost. Chorus Send per16 Mixing Parts		
Impostazioni Cutoff Frequency per 16 Mixing Parts		Display EG (pagina 235)
Impostazioni Resonance per 16 Mixing Parts		
Impostazioni AEG Attack per 16 Mixing Parts		
Impostazioni AEG Release per 16 Mixing Parts		

Registrare la Song Scene

Dopo aver fatto le impostazioni volute per la Scena, tenete premuto il pulsante [STORE] e premete simultaneamente uno dei pulsanti [SF1] – [SF5]. Nel tab corrispondente al pulsante Sub Function in cui è registrata la Scena appare l'icona di una nota da 1/8. Premete il pulsante [STORE] per memorizzare i dati di Song che comprendono le impostazioni di scena o Song Scene.

⚠ *ATTENZIONE*

Le impostazioni di Song Scene registrate nei pulsanti [SF1] – [SF5] vanno perdute se cambiate song o se spegnete lo strumento senza aver eseguito l'operazione Store.

Richiamare la Song Scene

Potete richiamare la Song Scene premendo uno dei pulsanti da [SF1] a [SF5].

Playback di Song Chain

Questa funzione permette il concatenamento delle song per un playback automatico sequenziale. Provate ad usare le caratteristiche di Song Chain con le Demo Song.
Il playback di Song Chain vi permette di realizzare una "play list" di song preset, in qualsiasi ordine, e farle eseguire automaticamente in sequenza. Potete impostare l'ordine del playback di song quindi iniziare il Chain Playback dal display Song Chain.

NOTE Per le istruzioni sulla programmazione delle Song Chain, vedere la descrizione sul display Song Chain (pagina 185).

1 Dal display Track View, premete il pulsante [F4] per richiamare il display Song Chain (pagina 185).



2 Premete il pulsante [▶] (Play) per dare inizio al playback di Song Chain.

Le song vengono rieseguite secondo l'ordine della Chain.
Quando al numero di Chain viene assegnata una song vuota, viene conteggiata una misura di silenzio, seguita dal playback della song successiva.
Quando al numero di Chain viene assegnato uno "skip", il playback di quella Song Chain viene ignorato o saltato e continua dal numero successivo.
Quando al numero di Chain viene assegnato uno "stop", il playback di quella Song Chain viene bloccato a quella song. Premete il pulsante [▶] (Play) per ricominciare il playback dal numero di Chain successivo.
Se viene assegnato "end" al numero di Chain, il playback si arresta alla fine della song.

3 Se volete fermare il playback in una parte intermedia della Song Chain, premete il pulsante [■] (Stop).

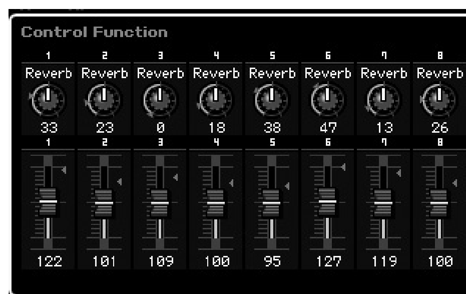
NOTE Il playback di Song Chain può essere eseguito solo nel display Song Chain, e non in altri display.

Manopole e Slider

Usando le manopole sul pannello frontale potete regolare vari parametri come pan, effect, cutoff frequency e resonance per ogni parte (traccia) della song. Usando gli slider (controlli a cursore o scorrevoli) sul pannello frontale potete cambiare volume ad ogni Parte (traccia) e regolare il bilanciamento relativo fra le Parti (tracce).

Regolare i parametri Pan ed Effect per ogni Parte

Premete il pulsante [MULTI PART CONTROL] per richiamare la finestra Control Function.



Cambiare le Parti da editare: 1 – 8 e 9 – 16

Quando, dopo aver premuto il pulsante [MULTI PART CONTROL] appare il display Control Function, ogni manopola/slider controlla ogni Parte e voi potete cambiare le parti target da controllare fra le Parti 1 – 8 e 9 – 16. Quando le Parti target sono 9 – 16 (il display è relativo a Parts 9 – 16), premendo uno dei pulsanti [1] – [8] si cambiano le Parti target da 9 – 16 in 1 – 8. Se le Parti target sono 1 – 8 (il display è relativo alle Parti 1 – 8), premendo uno dei pulsanti [9] – [16] si cambiano le Parti target da 1 – 8 in 9 – 16.

Funzioni delle manopole (knob)

Premendo il pulsante [MULTI PART CONTROL] si accendono in ordine decrescente le spie: REVERB → CHORUS → PAN. Quando è accesa la spia REVERB, le manopole vi fanno regolare il parametro Reverb Send per ogni parte. Quando è accesa la spia CHORUS, le manopole vi fanno regolare il parametro Chorus Send per ogni parte. Se è accesa la spia PAN, le manopole vi fanno regolare il Pan per ogni parte.

NOTE Tenendo premuto il pulsante [MULTI PART CONTROL] per pochi secondi la spia passa alternativamente da quella corrente a quella del REVERB.

Regolare Cutoff Frequency e Resonance per ogni Parte

Premete il pulsante [SELECTED PART CONTROL] per richiamare la finestra Control Function.



Selezionare una Parte target

Le funzioni assegnate alle manopole vengono applicate solo alla Parte correntemente selezionata. Per cambiare Part, richiamate la finestra Control Function, quindi premete uno dei pulsanti [1] – [16].

Funzioni delle manopole (knob)

Come potete vedere dalla tabellina seguente, alle manopole 1 – 8 possono essere assegnate varie funzioni, secondo la spia momentaneamente accesa — le spie TONE 1, TONE 2, e ARP FX possono essere commutate con il pulsante [SELECTED PART CONTROL].

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	Manopola 5	Manopola 6	Manopola 7	Manopola 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

NOTE Per i dettagli su ogni funzione, vedere pagina 90.

Regolare il volume di ogni Part

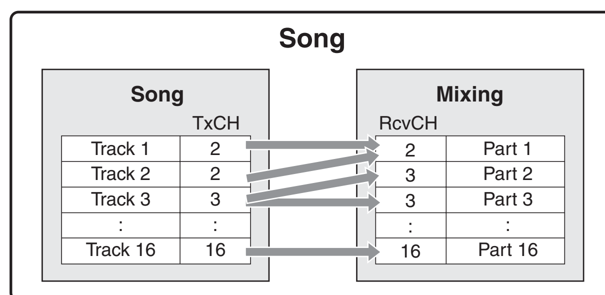
Gli slider vi consentono di regolare il volume per ciascuna Part.

Cambiare le Parti da editare: 1 – 8 e 9 – 16

Quando la Parte corrente è una qualsiasi da 1 a 8, gli otto slider regolano il volume per le Parti 1 – 8. Se la Parte corrente è una qualsiasi da 9 a 16, gli otto slider regolano il volume per le Parti 9 – 16. La “Part” può essere selezionata attivando [TRACK] e premendo il pulsante numerico desiderato.

Mixing Setup per ogni traccia

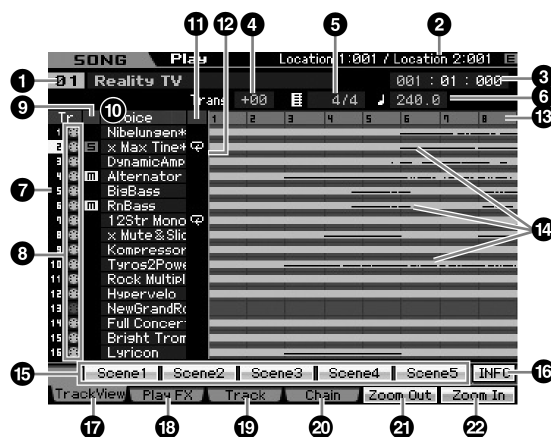
Per editare i parametri Mixing come Voice, volume e pan per ogni traccia, premete il pulsante [MIXING] per entrare nel modo Mixing (pagina 229) quindi editateli per la Mixing Part corrispondente alla traccia desiderata. Notate che la traccia 1 non sempre corrisponde alla Mixing Part 1. Come illustrato sotto, ogni traccia dei dati di sequenza della song e ogni Mixing Part del blocco di generazione suono sono collegate quando il canale di trasmissione (TxCH) è uguale al canale di ricezione (RcvCH). In altre parole, i dati di sequenza di ogni traccia eseguono le Parti corrispondenti (quelle con la stessa assegnazione di canali MIDI) nel blocco di generazione suono. I canali di trasmissione di ogni traccia possono essere predisposti nel display Song Track (pagina 184) del modo Song Play mentre quelli di ricezione di ogni Part sono impostabili nel display Voice (pagina 235) del modo Mixing.



Display Track View—[F1] TrackView

[SONG]

Questo display è il primo ad apparire quando si attiva il modo Song.



❶ Song number, Song name

Determina la song di cui volete effettuare il playback.

Impostazioni:

Song number: 01 – 64
Song name: Vedere la Nota sotto.

NOTE Potete editare il nome della song spostando il cursore sulla posizione corrispondente e premendo il pulsante [SF6] CHAR. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❷ Location (Solo indicazione)

Indica il numero della misura assegnata a Location 1 e 2. Per le istruzioni dettagliate per determinare Location, vedere pagina 178.

❸ Meas (Measure)

Determina la posizione o "location" da cui inizia il playback. Indica anche la posizione corrente del playback. Per le istruzioni dettagliate per determinare la misura (measure), vedere pagina 178.



Impostazioni:
Measure: 001 – 999
Beat, Clock: solo indicazione

❹ Trans (Transpose)

Regola l'accordatura con incrementi di semitono.

Regolazioni:-36 – +36

❺ Time signature (Meter)

Determina la divisione del tempo (time signature) della song. Questa impostazione viene applicata alla Measure (❸) specificata e a quelle successive. Ciò vi permette di impostare differenti "time signatures" all'interno di una stessa song. Se impostate la Measure (❸) con cui ha inizio il playback su un valore di time signature diverso da quello dell'inizio della song, per esempio, viene mantenuto quello in vigore prima di Measure (❸) anche se in questo punto lo cambiate.

Impostazioni:1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

❻ Tempo

Determina la velocità di playback della song.

Regolazioni:5.0 – 300.0

NOTE Se state usando questo strumento con un sequencer esterno, un computer o altro dispositivo MIDI e volete che il tempo della song sia controllato da dispositivi esterni, posizionate su "MIDI" il parametro MIDI sync (❺) nel display MIDI (pagina 267) del modo Utility. In questo caso, il parametro Tempo qui indica "MIDI" e non può essere cambiato.

❼ Track number (Solo indicazione)

Indica il numero della traccia.

❽ Data status (Solo indicazione)

Indica per ognuna delle tracce se i dati vengono registrati.

Blank (neutro): Indica che la traccia è vuota.

: Indica che la sequenza MIDI è stata registrata. Viene gestita come una traccia MIDI.

: Indica che i dati del campione sono stati registrati in aggiunta a quelli della sequenza MIDI. Viene gestito come una traccia Audio.

NOTE Per Mixing Parts che corrispondono a tracce Audio, viene assegnata una Sample Voice. Per Mixing Parts corrispondenti a tracce MIDI, viene assegnata una voce diversa da una Sample Voice. Per ulteriori informazioni sulle tracce Audio e sulle tracce MIDI, vedere pagina 61.

❾ Mute/Solo (Solo indicazione)

Indica la condizione Mute/Solo per ogni traccia. Per le istruzioni dettagliate su Mute/Solo, vedere pagina 179.

Blank (neutro): A questa traccia non è assegnato né Mute né Solo.

m: Indica la traccia "muted", cioè esclusa.

S: Indica la traccia "soloed", cioè isolata ai fini dell'ascolto.

❿ Voice Name

Indica il nome della voce della Mixing Part corrispondente ad ogni traccia.

⓫ Loop (Solo indicazione)

Determina se per ogni traccia è impostato il playback Loop. La traccia con Loop inserito suona ripetutamente dopo aver predisposto tale condizione sul display Track Loop (pagina 185).

Impostazioni: Blank (neutro) (Loop off), (Loop on)

⓬ Song Position Line

Indica la posizione corrente del playback della song impostato sopra con Measure.

⓭ Measure number (Solo indicazione)

Indica il numero della misura. Premendo il pulsante [F5] Zoom Out o [F6] Zoom In, potete effettuare lo "zoom in" o "zoom out" nell'intervallo fra misure adiacenti.

⓮ Barra dei dati della sequenza

Indica se i dati sono stati registrati su ognuna delle tracce. Potete controllare in che range i dati di ogni traccia sono stati registrati. Per le tracce MIDI, potete visualizzare la tempistica con cui sono stati registrati gli eventi MIDI.

Potete controllare lo stato dei dati



⓯ [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

A questi pulsanti potete assegnare le impostazioni dei parametri relativi alla song (Song Scene) e quelli relativi all'Arpeggio. Potete quindi richiamarle premendo i pulsanti. Per le istruzioni dettagliate sulla registrazione delle Scene, vedere pagina 179. Per le istruzioni dettagliate sulle impostazioni dei parametri relativi all'Arpeggio, vedere pagina 189.

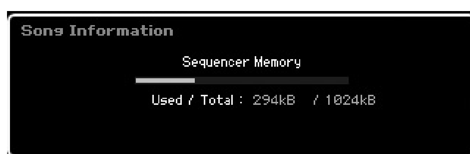
NOTE Durante il playback delle song, l'Arpeggio non è disponibile. Premendo i pulsanti [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 durante il playback, cambia solo la Song Scene o scena.

NOTE Dopo aver registrato la Song Scene, sul tab corrispondente al pulsante premuto appare l'icona della nota da 1/8. Potete confermare se a quel pulsante è assegnato un tipo di arpeggio sul display Arpeggio (pagina 189) di Song Record.

⓰ [SF6] INFO (Information)

Potete vedere la quantità di spazio libero o utilizzato dalla memoria del sequencer. Questo riguarda tutte le song ed i Pattern registrati nei rispettivi modi. Se la memoria usata supera la capacità massima, non è più possibile memorizzare ulteriori Song o Pattern. Se ciò accade, per

eliminare song o Pattern non necessari utilizzate Clear Song Job (pagina 207) o Clear Pattern Job (pagina 228). Potete ritornare ai display precedenti premendo il pulsante [SF6] o [EXIT].



⓱ [F5] Zoom Out
⓲ [F6] Zoom In

Cambia il livello di zoom del numero della misura (Measure) (⓭) del display Track View. Premete il pulsante [F5] Zoom Out per ridurre il livello di Zoom e visualizzare un range più ampio. Premete il pulsante [F6] Zoom In per aumentare il livello di Zoom ed avere una vista ingrandita.

⓳ [F1] TrackView

Richiama il display Track View.

⓴ [F2] Play FX (Play Effect)

Richiama il display Play Effect (sotto). Cambiando la temporizzazione e la velocity delle note, potete cambiare il carattere ritmico del playback della song.

㉑ [F3] Track

Richiama il display Output Channel di Song Track (pagina 184).

㉒ [F4] Chain

Richiama il display Song Chain (pagina 185). Questo display vi permette di suonare sequenzialmente il playback di più song.

Cambiare il "carattere" ritmico della song—[F2] Play FX (Play Effect)

Cambiando la temporizzazione e la velocity delle note, potete cambiare il carattere ritmico del playback della song. Le impostazioni Play Effect qui effettuate sono solo temporanee e non cambiano i dati effettivi presenti nella song. Le impostazioni Play Effect possono essere applicate ai dati di Song usando il Job Normalize Play Effect.

SONG Play — Reality TV
Play Effect

	❷ Quantize		❸ Swing			❹ Note	❺ Clock	❻ Gate	❼ Velocity	
❶ Tr	Value	Str	Vel	Gate	Rate	Shift	Shift	Time	Rate	Offset
1	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
2	♬	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
3	♪3	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
4	♪	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
5	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
6	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
7	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
8	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
9	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
10	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
11	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
12	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
13	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
14	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
15	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
16	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0

Scene1 Scene2 Scene3 Scene4 Scene5 INFO
TrackView Play FX Track Chain

❶ Track number (Solo indicazione)

Indica il numero della traccia.

❷ Quantize

Vi permette di allineare la temporizzazione degli eventi di nota secondo il tipo di nota specificato. Qui, impostate i due parametri per ogni traccia: Value e Str (Strength).

Quantize Value

Determina su quali movimenti i dati di nota note nella sequenza dell'Arpeggio saranno allineati, oppure determina su quali movimenti dei dati della sequenza dell'Arpeggio sarà applicato lo swing.

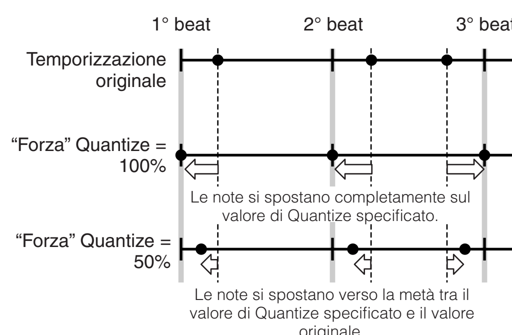
Impostazioni: off, nota da 1/32, terzina con note da 1/16, nota da 1/16, terzina con note da 1/8, nota da 1/8, terzina con note da 1/4, nota da 1/4

Quantize Str (Quantize Strength)

Imposta la "forza" con cui gli eventi di nota vengono tirati verso i movimenti più vicini per la quantizzazione. Un'impostazione di 100% produce una temporizzazione esatta impostata mediante il parametro Quantize Value sopra indicato. Un'impostazione di 0% non produce quantizzazione. Un'impostazione di 50% posiziona gli eventi di nota in una posizione intermedia fra 0% e 100%.

Impostazioni: 0% – 100%

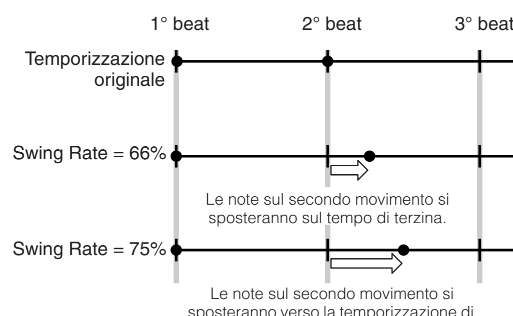
Quando ai dati originali viene applicata la quantizzazione di note da 1/4:



❸ Swing

Regola la temporizzazione, la velocity e il gate time (la durata per cui una nota suona) delle note con movimenti in levare pari per enfatizzare lo swing. Ritarda le note sui movimenti di numero dispari (movimenti in levare) per produrre il senso di swing. Per esempio, se la divisione del tempo è 4/4 ed il valore di quantize è impostato su note da un quarto, verranno ritardati il secondo e quarto movimento della misura. Se viene specificata una terzina, l'ultima nota di ogni terzina viene influenzata dal parametro Swing.

Quando ai dati originali viene applicata lo swing di note da 1/4:



Qui editate le impostazioni Swing per ogni traccia specificando Swing Vel (Swing Velocity), Swing Gate e Swing Rate. Quando il valore Quantize è impostato su "off", non sono disponibili tutti i parametri Swing.

Swing Vel (Swing Velocity)

Regola la velocity delle corrispondenti note per accentuare il carattere ritmico dello swing. Impostazioni sotto al 100% riducono le velocity delle note sui movimenti pari (backbeat), e le impostazioni oltre il 100% aumentano le velocity proporzionalmente. Se il risultato è ≤0, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.

Regolazioni:0% – 100% – 200%

Swing Gate (Swing Gate Time)

Regola il tempo di gate o "gate time" delle note relative per accentuare il carattere ritmico dello swing. Impostazioni sotto al 100% riducono i gate time delle note sui movimenti pari (backbeat), e le impostazioni oltre il 100% li allungano. Se il valore di gate time regolato è <1, il valore viene arrotondato a 1.

Impostazioni:0% – 100% – 200%

Swing Rate

Ritarda le note sui movimenti pari (backbeat) per produrre un senso di "swing". Impostazioni oltre il 50% ritardano le note per produrre un senso di swing più marcato.

Regolazioni:

Quantize Value	Regolaz.
Se Quantize Value è impostato su off	0 – 0
Se Quantize Value è impostato su una nota da 1/32	0 – 30
Se Quantize Value è impostato su una terzina di note da 1/16	0 – 40
Se Quantize Value è impostato su una nota da 1/16	0 – 60
Se Quantize Value è impostato su una terzina di note da 1/8	0 – 80
Se Quantize Value è impostato su una nota da 1/8	0 – 120
Se Quantize Value è impostato su una terzina di note da 1/4	0 – 160
Se Quantize Value è su una nota da 1/4	0 – 240

❹ Note Shift*

Innalza o abbassa il pitch di tutte le note nella traccia selezionata con incrementi di semitoni.

Regolazioni:-99 – +0 – +99

❺ Clock Shift

Sposta la temporizzazione di tutte le note della traccia selezionata in avanti o all'indietro con incrementi di clock.

Regolazioni:-120 – +0 – +120

❻ Gate Time Rate

Innalza o abbassa il gate time di tutte le note nella traccia selezionata con incrementi di semitoni. Se il valore di gate time regolato è <1, il valore viene arrotondato a 1.

Regolazioni:0% – 100% – 200%

❼ Velocity

Innalza o abbassa la velocity di tutte le note nella traccia selezionata. Se il risultato è ≤0, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è ≥127, il valore è impostato su 127.

Velocity Rate

Modifica la velocity delle note secondo la percentuale specificata.

Regolazioni:0% – 100% – 200%

Velocity Offset

Incrementa o decrementa la velocity delle note secondo il valore di offset specificato.

Regolazioni:-99 – +0 – +99

Canali di Output e impostazioni Loop per ogni traccia—[F3] Track

Da questo display potete impostare i parametri relativi all'Output Channel e al Loop Playback per ogni traccia.

Impostazioni Track Channel—[SF1] Out (Output Channel)

Da questo display potete impostare il canale di trasmissione MIDI (Transmit Channel) per ogni traccia.



❶ Voice (Solo indicazione)

Indica il nome della voce della Mixing Part corrispondente a ogni traccia.

NOTE Nel display Part 1 – 16 (pagina 231) del modo Mixing, potete cambiare la voce della Mixing Part corrispondente alla traccia.

❷ TxCh (Transmit Channel)

Determina il canale di trasmissione MIDI dei dati della sequenza per ogni traccia. Le tracce impostate su "off" non suonano. Nel modo Song, i dati MIDI creati agendo su tastiera/manopole/rotelle di controllo vengono inviati al blocco del generatore di suono o a dispositivi esterni attraverso il canale di uscita MIDI della traccia correntemente selezionata.

Impostazioni:1 – 16, off

❸ Int (Internal Switch)

Determina se i dati dell'esecuzione musicale di ogni traccia vengono inviati al blocco del generatore di suono interno. Quando è impostato su "off," i dati dell'esecuzione non vengono inviati al blocco del generatore di suono interno.

❹ Ext (External Switch)

Determina se i dati dell'esecuzione musicale di ogni traccia vengono inviati al dispositivo MIDI esterno. Quando è impostato su "off," i dati dell'esecuzione non vengono inviati al dispositivo MIDI esterno.

Impostazioni Loop Playback —[SF2] Loop

Vi permettono di specificare le tracce specifiche per il playback del Loop e determinare quale range di misure verrà usato per il Loop.



❶ Voice (Solo indicazione)

Indica il nome della voce della Mixing Part corrispondente ad ogni traccia.

NOTE Nel display Part 1 – 16 (pagina 231) del modo Mixing, potete cambiare la voce della Mixing Part corrispondente alla traccia.

❷ Loop

Determina se il Loop Playback è attivo per ogni traccia. La traccia per la quale il Loop è attivato suona ripetutamente dallo Start (❸) all'End (❹).

Impostazioni: Blank (Loop off), (Loop on)

❸ Start (Start Point)
❹ End (End Point)

Determina il range per il playback ripetuto ciclicamente. La traccia per la quale il Loop è attivato suona ripetutamente dallo Start Point all'End Point.

Impostazioni: Measure : Beat

Playback di Song Chain—[F4] Chain (Song Chain)

Il playback di Song Chain vi permette di assemblare una "play list" di song presettate, in qualunque ordine, e suonarle automaticamente in sequenza. Da questo display, potete programmare l'ordine di playback delle song.



❶ Numero di Chain (Solo indicazione)

Indica l'ordine del playback delle song. Sono previsti i numeri 1 – 100 e potete vederli facendoli scorrere sul display. La Song Chain viene eseguita a partire dalla song assegnata a 001.

❷ Numero di Song
❸ Nome di Song (Solo indicazione)

Determina il numero della song di cui si vuole effettuare il playback nella "chain" (concatenamento delle song). Il nome della song appare se specificate il suo numero. Se una song vuota è assegnata ad un certo numero di Chain, esso sarà saltato dopo il conteggio di una misura. In aggiunta ai numeri di song, ai numeri di Song Chain possono essere assegnati i comandi "skip," "end," e "stop".

Impostazioni: skip, end, stop, 01 – 64

skip
Salta (ignora) il numero di chain selezionato e continua il playback dal numero di chain successivo.

end
Indica il segno di "fine" (end) dei dati di Song Chain.

stop
Arresta il playback Song Chain a quel numero di chain. Potete far ripartire il playback della song chain dal successivo numero di chain premendo il pulsante [▶] (Play).

Programmare la Song Chain

Seguite queste istruzioni per programmare la Song Chain. Ricordate che il programma di Song Chain verrà memorizzato automaticamente e non è necessario eseguire l'operazione Store.

1 Dal display Track View, premete il pulsante [F4] per richiamare il display Song Chain.

2 Programmate l'ordine desiderato delle song.
Spostate il cursore su "001" mediante i pulsanti cursore e selezionate la song desiderata utilizzando il dial dei dati oppure i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Allo stesso modo, assegnate le altre song alle locazioni 002, 003, 004 e così via.

3 Usate "skip" se volete eliminare la song già assegnata al numero di Chain.
Spostate il cursore sulla song da eliminare, quindi assegnate il comando "skip" a quella locazione utilizzando il dial dei dati oppure i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Durante il playback, il numero di Chain assegnato viene ignorato.

4 Assegnate "end" al numero della Chain in cui volete bloccare il playback.
Quando il playback raggiunge un numero della Chain a cui sia stato assegnato il comando "end", termina il playback.
Per bloccare il playback in un determinato numero della Chain e ripartire dal numero successivo, assegnate il comando "stop" a quel numero di Chain.

NOTE La Song Chain sarà memorizzata come parte dei dati del sistema (system).

NOTE Per i dettagli sul playback della Song Chain, vedere pagina 180.

Modo Voice | Modo Performance | Modo Sampling 1 | Modo Song | Modo Pattern | Modo Mixing | Modo Sampling 2 | Modo Master | Modo Utility | Modo File | Reference

Registrazione di Song

Nel modo Song Record, potete usare il sequencer per registrare le vostre esecuzioni sulla tastiera, traccia per traccia, in una song selezionata. Premete il pulsante [●] (Record) dal modo Song Play per entrare nel modo Song Record.

NOTE La registrazione dei dati audio per una song può essere eseguita nel modo Sampling Record (pagina 244).

Registrazione "realtime"

Questo metodo vi permette di registrare i dati di performance così come vengono eseguiti e catturando tutte le sfumature di una vera esecuzione. La registrazione può essere eseguita mentre viene monitorato il playback delle altre tracce. Potete anche trasmettere al MOTIF XS i dati di sequenza da un dispositivo MIDI esterno e registrare simultaneamente fino a 16 tracce (pagina 190). La registrazione Realtime può essere di tre tipi: Replace, Overdub e Punch.

Procedura di registrazione song

Ecco una presentazione del processo di registrazione di una song.

1 Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song Play, quindi selezionate una song da registrare (pagina 178).

Selezionate solo una song vuota se volete crearne una nuova partendo da zero. Se non avete una song vuota, svuotatene una eliminando i dati da una che non vi serve, mediante la funzione Clear Song Job (pagina 207).

2 Premete il pulsante [●] (Record) per richiamare il display Record Setup (pagina 187).

Preparatevi alla registrazione impostando time signature, tempo, traccia da registrare, voce e metodo di registrazione . Per registrare con l'uso di un Arpeggio, Impostatene i parametri necessari dal display Arpeggio (pagina 189).

3 Registrate la vostra esecuzione alla tastiera.

Per i dettagli, vedere pagina 189.

4 Editate la song registrata usando Song Job (pagina 195) e Song Edit (pagina 192).

5 Premete il pulsante [STORE] per immettere la song registrata nella User Memory interna.

⚠ *ATTENZIONE*

La song registrata va perduta quando se ne seleziona una differente, richiamando un modo operativo differente o spegnendo lo strumento. Accertatevi che i dati di Song vengano conservati nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionarne un'altra, di richiamare un altro modo o di spegnere.

6 Salvate i dati della song creata su un dispositivo di memorizzazione USB o su un computer collegato (pagina 278).

Song Store—[STORE]

Qui ci occupiamo della memorizzazione delle song registrate ed editate. Eseguendo l'operazione Store, i dati di Song da voi creati vengono conservati anche dopo lo spegnimento dello strumento. Premendo [STORE] viene richiamata la finestra Song Store.
Con l'operazione Song Store vengono salvati i seguenti dati:

Dati di sequenza
I dati MIDI generati e registrati mediante la vostra esecuzione alla tastiera, incluse le operazioni con controller.

Dati del generatore di suono
Le impostazioni Mixing (parametri Common Edit e Part Edit)

NOTE Le voci Mixing possono essere editate nella finestra Mixing Voice Store (pagina 240).

Per usare Song Store:

1 Richiamate la finestra Song Store.

Premendo il pulsante [STORE] viene richiamata la finestra Song Store.



2 Selezionate un numero di destinazione per la Song.

Appare il nome del numero di song selezionato.

⚠ *ATTENZIONE*

Quest'operazione sovrascrive i dati preesistenti nella song di destinazione.

3 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede conferma.)

Premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l'operazione Store. Song Store viene cancellata e l'operazione torna al display precedente.

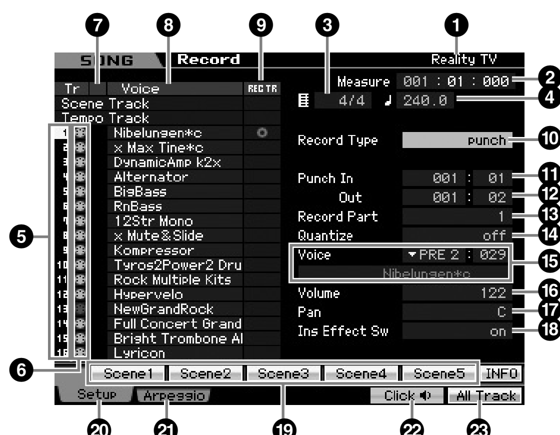
4 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Store.

Dopo aver memorizzato la song, appare il messaggio "Completed" e l'operazione torna al display Song Play.

NOTE Se non c'è abbastanza spazio nella memoria per la Song/il Pattern, appare un messaggio che vi avverte che non potete memorizzare ulteriori Song/Pattern. Se ciò accade, eliminate Pattern/Song che non vi occorrono usando Song/Pattern Job, quindi ritentate l'operazione Store.

Preparare la registrazione di song—[F1] Setup

Da questo display potete impostare i vari parametri per registrare una song.

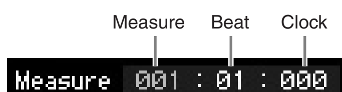


❶ **Nome della song** (Solo indicazione)

Indica il nome della song selezionata. Può essere selezionato nel display Song Play (pagina 178).

❷ **Meas (Measure)**

Determina la posizione in cui ha inizio il playback. Indica anche la posizione corrente della registrazione.



Impostazioni:
Measure: 001 – 999
Beat, Clock: solo indicazione

❸ **Time signature (divisione)**

Determina il tempo di divisione (time signature) della song.

Impostazioni: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

❹ **Tempo**

Imposta la velocità del tempo per la registrazione in tempo reale.

Regolazioni: 5.0 – 300.0

NOTE Il valore impostato qui sarà il tempo della song dopo la registrazione.

NOTE Se state usando questo strumento con un sequencer esterno, un computer, o altro dispositivo MIDI, e volete che il tempo della registrazione della song venga controllato da un dispositivo esterno, impostate il parametro MIDI sync (❺) nel display MIDI (pagina 267) del modo Utility su “MIDI.” In quel caso, il parametro Tempo qui indicato come “MIDI” non può essere cambiato.

❺ **Numero della traccia** (solo indicazione)

Indica il numero della traccia.

❻ **Tipo di traccia** (Solo indicazione)

Indica il tipo di traccia: MIDI o Audio. Per le Mixing Part corrispondenti alle tracce Audio, è assegnata una Sample Voice. Per le Mixing Part corrispondenti alle tracce MIDI, è assegnata una voce diversa dalla Sample Voice. Per le Mixing Part corrispondenti alle tracce vuote, non è assegnata alcuna voce.

Impostazioni: (MIDI Track), (Audio track), blank (non è assegnata la voce)

❼ **Mute/Solo** (Solo indicazione)

Indica la condizione Mute/Solo per ogni traccia. Per le istruzioni dettagliate su Mute/Solo, vedere pagina 179.

Blank: A questa traccia non è assegnato né Mute né Solo.
M: Indica la traccia esclusa o “muted”.
S: Indica la traccia isolata o “soloed”.

❽ **Voice name** (Solo indicazione)

Indica il nome della voce della parte Mixing (o Mixing Part) corrispondente a ciascuna traccia.

❾ **REC TR (Record Track)**

Determina la traccia da registrare. Spostate il cursore sulla traccia desiderata o premete uno dei pulsanti numerici [1] – [16] con la spia TRACK accesa in modo che appaia il cerchietto rosso nella corrispondente colonna della REC TR. Per predisporre alla registrazione tutte le tracce sulla Record Track, premete il pulsante [F6] (i cerchietti rossi appaiono in tutte le colonne di REC TR).

Impostazioni: Scene Track, Tempo Track, 1 – 16, All Track

Scene Track
Registra gli eventi track mute on/off e gli eventi di temporizzazione dei cambi di Song Scene.

Tempo Track
Registra le informazioni di cambiamento del tempo durante il playback.

1 – 16
Registra la vostra esecuzione musicale effettiva, nella traccia qui selezionata.

All Track
Registrazione simultanea di tutte e 16 le tracce di sequenza. I dati multicanale provenienti da un dispositivo MIDI esterno possono essere registrati in una sola volta.

❿ **Record Type**

Determina il metodo di registrazione.

Impostazioni: replace, overdub, punch

replace
Potete usare questo metodo per sovrascrivere in tempo reale su dati preesistenti nella traccia. I datio originali vengono cancellati.

overdub
Potete usare questo metodo per aggiungere ulteriori dati a quelli già presenti in una traccia. I dati preesistenti vengono mantenuti.

punch
Potete usare questo metodo per sovrascrivere dati in un range specificato della traccia già contenente dati. Potete sovrascrivere dati nuovi a partire dallo “start point” ed uscire dopo l’end point (entrambi prefissati prima della registrazione ed espressi come measure/beat).

NOTE Quando la Record Track (❾) è impostata su “Tempo Track” o “Scene Track,” qui non è possibile selezionare “overdub”.

⓫ Punch In

⓬ Punch Out

Quando come Record Type è selezionato (Punch In/Out), qui vengono specificate la posizione di inizio registrazione (posizione Punch In) e quella di fine registrazione (Punch Out).

Regolazioni:001 : 01 – 999 : 16

⓭ Record Part (Solo indicazione)

Indica la Mixing Part corrispondente alla Record Track.

Impostazioni:01 – 16

⓮ Quantize (Record Quantize)

La quantizzazione è una comoda caratteristica che consente la regolazione della tempistica degli eventi di note spostandoli e allineandoli al beat (movimento) esatto più vicino, per migliorare la performance registrata in tempo reale. Questo parametro determina se è attiva Quantize e la risoluzione a cui le note saranno allineate. Il numero che appare a destra di ogni valore indica in clock la risoluzione di note da 1/4.

Impostazioni:off, 60 (nota da 1/32), 80 (terzina di note da 1/16), 120 (nota da 1/16), 160 (terzina di note da 1/8), 240 (nota da 1/8), 320 (terzina di note da 1/4), 480 (nota da 1/4)

⓯ Voice

Determina la voce per la traccia di registrazione specificando Voice Bank e numero di Voce. Quest'impostazione viene applicata a quella della voce per la Record Part (⓭). Il nome della voce selezionata è indicata alla linea o riga successiva.

Impostazioni:

Voice Bank

PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, PDR (Preset Drum Voice), UDR (User Drum Voice), GMDR (GM Drum Voice), SMPL (Sample Voice)*, MIXV (Mixing Voice)**

* La SMPL (Sample Voice) può essere creata registrando il segnale audio in una traccia nel modo Sampling. Qui, potete solo selezionare la Sample Voice corrente che è memorizzata nella Song selezionata in quel momento. Per i dettagli, vedere pagina 242.

** La MIXV (Mixing Voice) è editata e memorizzata nel modo Mixing. Qui, potete selezionare solo una Mixing Voice che è immagazzinata nella song selezionata in quel momento. Per i dettagli, vedere pagina 230.

Voice number: 001 – 128

NOTE Potete richiamare l'elenco e selezionare quello che desiderate premendo il pulsante [SF6] LIST. Per i dettagli, vedere pagina 82.

⓰ Volume

Determina il volume per la traccia di registrazione. Questa impostazione è applicata a quella del Volume per la Record Part (⓭).

Regolazioni:0 – 127

⓱ Pan

Determina la posizione stereo pan del suono. Questa impostazione è applicata a quella del Pan per la Record Part (⓭).

Regolazioni:L63 – C – R63

⓲ Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

Determina se per la voce si usa l'Insertion Effect assegnato. Quest'impostazione si applica a quella di Insertion Effect Switch per la Record Part (⓭).

Impostazioni:off, on

NOTE Il MOTIF XS dispone di otto Insertion Effect, e vi consente di predisporre su "on" questo parametro per le Parti (fino a otto). Se le otto Parti sono già on, questo parametro non è disponibile per Parti aggiuntive. In questo caso, bisogna "fare spazio" escludendo una o più Parti. Per ottenere questo risultato, impostate su "off" il parametro Insertion Effect Switch per un'altra Parte servendovi del display Part 1 – 16 (pagina 231) del modo Mixing.

⓳ [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Premendo questo pulsante mentre registrate, cambiano simultaneamente le impostazioni di Song Scene e Arpeggio. Per i dettagli, vedere pagina 181.

⓴ [F1] Setup

Premendo questo pulsante si ritorna dal display precedente al display Record Setup.

㉑ [F2] Arpeggio

Richiama il display Record Arpeggio. Da questo display potete impostare vari parametri relativi all'Arpeggio, per la registrazione della song.

㉒ [F5] Click

Inserisce/disinserisce il metronomo. Premendo il pulsante [F5] si inserisce e si disinserisce (on e off) la funzione Click.

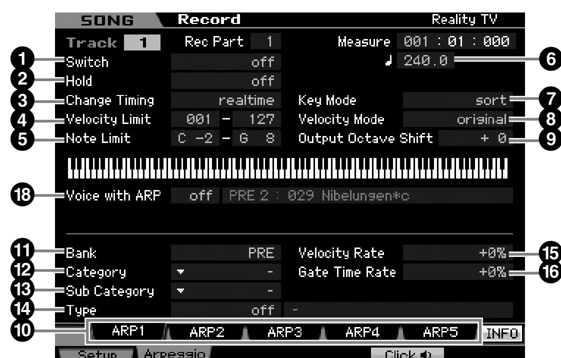
NOTE Dal display Click (pagina 270) di SEQ SETUP, potete effettuare varie impostazioni per il click del metronomo, come la risoluzione delle note, volume, e conteggio introduttivo o lead-in, ai fini della registrazione.

㉓ [F6] All Track

Premendo questo pulsante si impostano tutte le 16 tracce su Record Track. Per i dettagli, vedere pagina 187.

Impostazioni di Arpeggio— [F2] Arpeggio

Da questo display potete impostare i vari parametri relativi all'Arpeggio per la registrazione della song.



I parametri ❶ – ⓱ sono uguali a quelli presenti sul display Arpeggio Main (pagina 101) nel modo Voice Common Edit.

⓲ Voice with ARP (Voice with Arpeggio)

Ad ogni tipo di Arpeggio è assegnata una voce specifica che più gli si adatta. Se ad una traccia registrata è stato assegnato un tipo di Arpeggio, questo parametro determina se la voce preassegnata al tipo di Arpeggio verrà usata anche per la traccia registrata. Se il parametro è "on," alla traccia registrata viene assegnata la voce appropriata al posto di quella corrente. Se è su "off," alla traccia registrata non viene assegnata la voce appropriata e viene mantenuta quella correntemente assegnata. Sul lato destro appare il nome della voce registrata per il tipo di Arpeggio.

Impostazioni:off (non copiata), on (copiata)

Richiamare Arpeggio Type con i pulsanti [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5

Il tipo di Arpeggio impostato nel display Arpeggio del modo Song Record può essere richiamato assieme alla scena della song (Song Scene) mediante i pulsanti [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 nel display Setup (pagina 187) e Track View (pagina 181). L'icona della nota da 1/8 a destra di Scene1 – 5 nel tab indica che la Song Scene è registrata nel pulsante corrispondente. Se Arpeggio Type è impostato su "off" nel display Arpeggio di Song Record, premendo il pulsante Sub Function corrispondente nel display Setup/Track View non cambia il tipo di Arpeggio, neppure se appare l'icona della nota da 1/8.

Procedura per la registrazione in tempo reale (Realtime Recording)

Questo paragrafo spiega le modalità per registrare la propria esecuzione con la caratteristica Realtime Recording. Notate che la procedura cambia secondo Record Type e Record Track impostati dal display Record Setup.

Registrazione Replace

[SONG] → [●] (Record) → Selezione track di registrazione → Type=replace → [▶] (Play)

Con questo metodo, i dati preesistenti nella traccia registrata vengono cancellati (sovrascritti) e sostituiti dai nuovi. La registrazione preesistente va perduta e ha luogo la nuova, che ne prende il posto. Questo è comodo quando volete ri-registrare parecchie volte la stessa Parte.

NOTE Se sovrascrivete accidentalmente su dati importanti quando usate il metodo Replace Recording, potete annullare la registrazione con Undo/Redo Job (pagina 196).

Procedura di registrazione per le singole tracce 1 – 16

Questo paragrafo si occupa della modalità di registrazione dei dati della vostra performance nelle tracce 1 – 16 con il metodo Replace Recording.

1 Premete il pulsante [SONG] per richiamare il display Song Play (pagina 178), quindi selezionate una song da registrare.

Se volete creare una nuova song partendo da zero, sceglietene una vuota.

2 Premete il pulsante [●] (Record) per richiamare il display Record Setup (pagina 187). Da questo display, impostate la traccia Record su una fra 1 – 16 quindi mettete il tipo di registrazione su "replace".

Se occorre, impostate vari parametri come tempo, time signature, measure, quantize e voice.

3 Premete il pulsante [F5] Click per attivare il Click (on) se volete usare il metronomo.

Nel display Click (pagina 270) richiamato con il pulsante [SEQ SETUP], potete apportare varie regolazioni per il click del metronomo fra cui la risoluzione di nota, volume e conteggio introduttivo (lead-in count) per la registrazione.

4 Premete il pulsante [▶] (Play) per far lampeggiare l'indicatore, quindi iniziate la registrazione dopo il conteggio introduttivo.

Suonate la tastiera e/o attivate il controller per la registrazione.

5 Premete il pulsante [■] (Stop) per bloccare la registrazione e tornare al display Song Play.

Procedura di registrazione per più tracce (Impostazione "All Track")

I dati di sequenza trasmessi da uno strumento MIDI esterno possono essere registrati simultaneamente su 16 tracce.

1 Collegate un sequencer MIDI esterno o un computer al MOTIF XS quindi accendete il MOTIF XS.

2 Impostate i parametri MIDI correlati nel modo Utility.

Premete il pulsante [UTILITY], quindi [F5] Control, poi [SF2] MIDI per richiamare il display MIDI Control (pagina 267). Da questo display, impostate MIDI sync su "MIDI," e successivamente mettete Sequencer Control su "in" o "in/out."

3 Premete il pulsante [SEQ SETUP] per richiamare il display [F1] Click (pagina 270), quindi impostate il parametro Recording Count su "off".

4 Premete il pulsante [SONG] per richiamare il display Song Play (pagina 178), quindi selezionate una song da registrare.

Se volete creare una nuova song partendo da zero, sceglietene una vuota.

5 Premete il pulsante [●] (Record) per richiamare il display Record Setup (pagina 187). Da questo display, impostate la traccia da registrare su "All Track" quindi il tipo di registrazione su "replace". Impostate Time Signature sullo stesso valore della song originale, e Quantize su "off".

6 Avviate il playback del sequencer MIDI esterno o il software del computer.

La registrazione inizia automaticamente appena parte il playback.

7 Bloccate il playback del sequencer MIDI esterno o il software del computer.

La registrazione si ferma automaticamente e si ritorna al display Song Play.

Procedura di registrazione per Tempo Track

Ecco come registrare in tempo reale i dati di Tempo sulla traccia Tempo.

1 Premete il pulsante [SONG] per richiamare il display Song Play (pagina 178), quindi selezionate una song da registrare.

2 Premete il pulsante [●] (Record) per richiamare il display Record Setup (pagina 187). Da questo display, mettete la traccia Record su "Tempo Track" quindi impostate il tipo di registrazione su "replace".

Se occorre, impostate vari parametri come tempo, time signature, measure, quantize e voice.

3 Premete il pulsante [F5] Click per attivare il click quando volete usare il metronomo.

Nel display Click (pagina 270) richiamato con il pulsante [SEQ SETUP], potete effettuare varie regolazioni per il click del metronomo come la risoluzione di nota, volume e conteggio introduttivo per la registrazione.

4 Premete il pulsante [▶] (Play) in modo che il suo indicatore lampeggi, quindi iniziate a registrare dopo il conteggio introduttivo.

Immettete il tempo con il valore desiderato durante il playback usando i pulsanti [DEC/NO]/[INC/YES] ed il dial dei dati.

5 Premete il pulsante [■] (Stop) per arrestare la registrazione e tornare al display Song Play.

NOTE Potete editare il tempo dal display Song Edit per la traccia Tempo (pagina 192).

Procedura di registrazione per Scene Track

Ecco come registrare in tempo reale gli eventi on/off di Track Mute e i cambiamenti di Scena nella traccia Scene.

1 Premete il pulsante [SONG] per richiamare il display Song Play (pagina 178), quindi selezionate una song da registrare.

2 Premete il pulsante [●] (Record) per richiamare il display Record Setup (pagina 187). Da questo display, impostate la traccia da registrare su "Scene Track" quindi impostate il tipo di registrazione su "replace".

Se occorre, impostate vari parametri come tempo, time signature, measure, quantize.

3 Premete il pulsante [F5] Click per attivare il click ed usare il metronomo.

Nel display Click (pagina 270) richiamato con il pulsante [SEQ SETUP], potete effettuare varie regolazioni per il click del metronomo come la risoluzione di nota, volume e conteggio introduttivo per la registrazione.

4 Premete il pulsante [MUTE] (si accende la spia).

5 Premete il pulsante [▶] (Play) in modo che il suo indicatore lampeggi, quindi avviate la registrazione dopo il conteggio introduttivo.

Premete uno dei pulsanti [1] – [16] o [F1] Scene 1 – [F5] Scene 5 al tempo desiderato.

6 Premete il pulsante [■] (Stop) per bloccare la registrazione e ritornare al display Song Play.

NOTE Potete editare gli eventi on/off di Track e cambi di Scene dal display Song Edit per la traccia Tempo (pagina 192).

Rehearsal (riascolto) prima di registrare

Per disattivare il modo Record ed attivare il modo Rehearsal, basta premere il pulsante [●] (Record) durante la registrazione in tempo reale. La spia del pulsante Record lampeggia ed il playback continua ininterrottamente senza registrare dati. Rehearsal è una caratteristica molto comoda che consente di disattivare facilmente e temporaneamente la registrazione per potervi esercitare su una Parte o provare varie altre idee (mentre ascoltate le altre tracce) senza registrare veramente. Per ritornare al modo record, premete nuovamente il pulsante [●] (Record) in modo che l'indicatore [●] (Record) resti acceso.

Registrazione Overdub

[SONG] → [●] (Record) → Selezione traccia da registrare → Type=overdub → [▶] (Play)

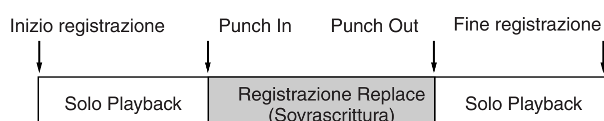
Questo metodo consente l'aggiunta di materiale a quello preesistente sulla traccia scelta per la registrazione. La prima registrazione viene mantenuta e ad essa si aggiunge solo il materiale registrato ex-novo. Questo facilita la creazione di Parti, con una registrazione progressiva e graduale. La procedura di Overdub Recording è più o meno come quella di "Replace", tranne il fatto che il tipo di Record è impostato su "overdub".

NOTE Quando la Record Track (❺) è impostata su "Tempo Track" o "Scene Track," qui non è possibile selezionare "overdub".

Ri-registrare una sezione specifica di una song già registrata (Punch In/Out)

[SONG] → [●] (Record) → Selezione traccia da registrare → Type=punch → [▶] (Play)

La registrazione Realtime (in tempo reale) può anche essere effettuata fra i punti di inizio o start (punch-in) e fine o end (punch-out). Questo vi permette di registrare una sezione specifica di una traccia registrata precedentemente senza dover ri-registrare l'intera traccia. Cominciate a registrare con questo metodo e il playback ha inizio. La registrazione effettiva comincia automaticamente quando viene raggiunto il punto di punch-in e si disattiva quando viene raggiunto il punto di punch out.



Setup di Punch In/Out

1 Premete il pulsante [●] (Record) per richiamare il display Record Setup (pagina 187).

2 Impostate il tipo di registrazione su "punch".

3 Spostate il cursore su punch in e punch out, quindi impostatene i punti immettendo la misura (measure) e il movimento (beat).

Tranne per l'impostazione di punch in e punch out, eseguite la stessa procedura del metodo Replace Recording.

Editing di eventi MIDI (Song Edit)

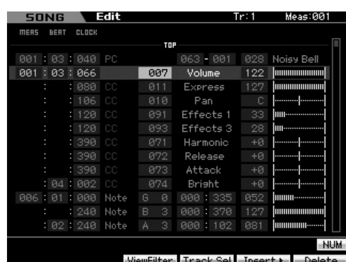
Il modo Song Edit vi consente di editare le song già registrate o di inserire i nuovi dati nelle song. Può servire a correggere errori o ad aggiungere dinamiche o effetti come il vibrato per rifinire e completare la song. Premete il pulsante [EDIT] dal modo Song Play per passare al modo Song Edit.

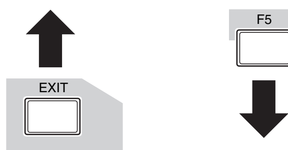
NOTE Il modo Song Edit vi dà controlli generali e dettagliati per l'editing di eventi MIDI delle singole tracce della song. Gli eventi MIDI sono messaggi (come note on/off, numero di nota, numero di program change ecc.) che costituiscono i dati di una traccia registrata.

Display Event List e finestra Insert Event

Il modo Song Edit è formato dal display Event List e dalla finestra Insert Event. Il primo vi fa correggere o eliminare eventi MIDI già inseriti e la seconda vi fa inserire nuovi eventi nella song. Premete il pulsante [EDIT] dal modo Song Play per passare al display Event List. Premete il pulsante [F5] per richiamare la finestra Insert Event.

Display Event List





Finestra Insert Event



Display Event List

Il display Event List vi consente di correggere o eliminare gli eventi esistenti.

Finestra Insert Event

La finestra Insert Event vi permette di inserire nuovi eventi nella song.
Premendo il pulsante [F5] sul display Event List si richiama la finestra Insert Event. Per ritornare al display Event List, premete il pulsante [EXIT].

Editing dei dati registrati

Questa sezione mostra come correggere o eliminare eventi registrati precedentemente.

1 Premete il pulsante [EDIT] dal display Song Play per richiamare il display Event List (pagina 193).

2 Selezionate la traccia da editare.

Premendo il pulsante [F4] Track Sel si alterna la selezione fra le tracce 1 – 16, la traccia Scene e quella di Tempo. Quando si sceglie "1 – 16 tracks", potete stabilire quella da editare premendo uno dei pulsanti numerici [1] – [16].

3 Spostate il cursore sull'evento o parametro da editare.

Usate il pulsante [Λ]/[V] (Cursore su/giù) per spostare il cursore sull'evento desiderato. Premete il pulsante [◀◀] (Rewind)/[▶▶] (Fast Forward) per spostare il cursore di singole misure. Usate il pulsante [<]/[>] (Cursore sinistro/destro) per spostare il cursore sul parametro da editare.

NOTE Per dettagli sui singoli eventi e parametri, vedere pagina 76.

NOTE La finestra Event List può avere un sovrabbondante numero di eventi, e può essere difficoltoso trovare un evento specifico desirato. Per restringere il campo di ricerca, usate la funzione View Filter. Con questa funzione potete specificare quali classi di eventi visualizzerete, facilitando e velocizzando la ricerca degli eventi desiderati. Per le informazioni relative al display View Filter, vedere pagina 194.

4 Cambiate le impostazioni di parametri o la posizione di eventi.

Editate il valore usando i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] ed il dial dei dati. L'evento editato lampeggia sul display.
Cambiate la posizione dell'evento editando MEAS (measure), BEAT, e CLOCK. Premete il pulsante [F6] per eliminare l'evento nella posizione del cursore.

NOTE Quando nel tab corrispondente al pulsante [SF6] è indicato "NUM", potete usare i pulsanti [F1] – [F6] ed [SF1] – [SF5] come pad della tastiera numerica premendo il pulsante [SF6] NUM.

NOTE La nota e la velocity sono editabili anche premendo la nota desiderata sulla tastiera con la "forza" voluta, anche se non appare l'icona [KBD].

5 Terminato l'editing di un parametro, premete il pulsante [ENTER] per confermare ed inserire il cambiamento (l'evento smette di lampeggiare).

Se il cursore viene spostato su un nuovo evento mentre lampeggia ancora l'evento corrente, l'editing di quest'ultimo viene cancellato.

6 Premete [EXIT] per ritornare al modo Song Play.

Inserimento del nuovo evento

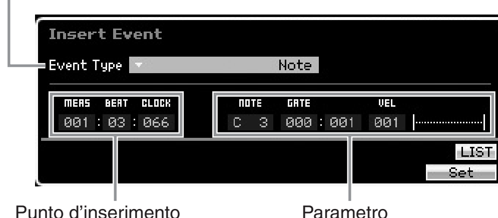
Questa sezione mostra come inserire nuovi eventi nella song corrente.

1 Dal display Event List, premete il pulsante [F5] Insert per richiamare la finestra Insert Event.

2 Specificate il tipo di evento da inserire, il punto di inserimento (measure, beat, e clock) e il valore del parametro relativo all'evento.

Per i dettagli sui singoli eventi e parametri, vedere pagina 76.

Tipo di Evento



Punto d'inserimento

Parametro

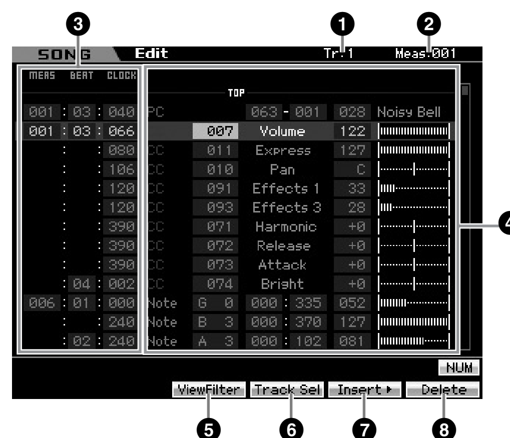
3 Premete il pulsante [F6] Set per inserire l'evento nella posizione specificata.

La finestra Insert Event resta aperta, consentendovi di continuare ad inserire nuovi eventi. Premete il pulsante [ENTER] per procedere all'effettivo inserimento dell'evento e chiudere la finestra Insert Event.

4 Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Event List.

Display Event List

Nel display Event List, sono elencati gli eventi MIDI (inclusi principalmente valori come note number, velocity e control change) da dove possono essere editati.



NOTE Secondo il parametro selezionato, nel menù tab corrispondente al pulsante [SF6] appare l'icona NUM. In questa condizione, potete usare i pulsanti [SF1] – [SF5] ed [F1] – [F5] come pulsanti numerici premendo il pulsante [SF6] NUM. Per i dettagli, vedere pagina 81.

❶ TR (Track) (Solo indicazione)

Indica la traccia selezionata. Potete cambiare la traccia da editare usando il pulsante [F4] Track Sel ed i pulsanti numerici [1] – [16].

Impostazioni: Track 01 – 16, Scene, Tempo

❷ Measure (Solo indicazione)

Indica la misura selezionata. Potete cambiare la misura usando i pulsanti [◀◀] (Rewind) e [▶▶] (Forward).

Regolazioni:

Measure: 001 – 999

❸ MEAS (Measure), BEAT, CLOCK

Indica la posizione dell'evento corrispondente. Cambiando uno qualsiasi di questi valori cambia di conseguenza la posizione dell'evento.

Regolazioni:

Measure: 001 – 999
Beat: 1 – 16 (dipende dalla divisione o meter)
Clock: 000 – 479 (dipende dalla divisione o meter)

❹ Eventi e Parametri

Indica il tipo dei singoli eventi. Per dettagli sui singoli eventi e parametri, vedere pagina 76.

Impostazioni:

Quando TR è impostato su 01 – 16:
Note
PB (Pitch Bend)
PC (Program Change)
CC (Control Change)
CAT (Channel Aftertouch)
PAT (Polyphonic Aftertouch)
RPN
NRPN
EXC (System Exclusive)
CMM (Channel Mode Messages)

Quando TR è impostato su "scn" (Scene):
Scene Memory
Track Mute

Quando TR è impostato su "tmp" (Tempo):
Tempo Change

❺ [F3] ViewFilter

Richiama il display di impostazione View Filter (sotto).

❻ [F4] Track Sel (Track Select)

Potete commutare i display per le tracce 1 – 16, la traccia Scene e la traccia Tempo premendo questo pulsante. Se è selezionata una delle tracce 1 – 16, potete selezionare un numero di traccia differente premendo il pulsante numerico appropriato [1] – [16].

❼ [F5] Insert

Richiama la finestra Insert Event (pagina 193).

❽ [F6] Delete

Elimina l'evento selezionato. Questo pulsante non è disponibile quando il cursore è posizionato sopra o sotto i dati di Song.

Cambiare la vista degli eventi MIDI —[F3] View Filter

I dati MIDI della song generalmente hanno un gran numero di eventi registrati, e la finestra Event List può risultare "sovraffollata". Poiché può essere difficoltoso trovare un evento specifico, potete usare la funzione View Filter per aiutarvi a restringere la vostra ricerca. Questo vi consente di specificare comodamente quali classi di eventi saranno visualizzati e quali saranno escluse, rendendo molto più facile e veloce la ricerca e il ritrovamento degli eventi desiderati. Dal display Event List, richiamate il display View Filter premendo il pulsante [F3] View Filter.



❶ Tipo di Evento

Sul display Event List appare solo l'evento che ha la casella contrassegnata.

Impostazioni: Note, Pitch Bend, Program Change, Control Change*, Channel After Touch, Poly After Touch, RPN, NRPN, System Exclusive, Channel Mode Message

* Potete specificare il Control Number (0 – 119, all).

❷ [F5] Clear All

Premendo questo pulsante si tolgono i segni di spunta da tutti gli eventi. Può essere una buona idea premere il pulsante [F5] per togliere prima tutti i segni di spunta dagli eventi, quindi rimettere quelli relativi agli eventi desiderati.

❸ [F6] Set All

Premendo questo pulsante si contrassegnano le caselle di tutti gli eventi, lasciandovi visualizzare tutti gli eventi registrati.

Song Job

Il modo Song Job contiene la serie completa di strumenti di editing e le funzioni per trasformare i dati utilizzabili per modificare il suono della song. Comprende anche varie operazioni comode come la copiatura o la cancellazione dei dati. Sono disponibili 30 Job.

Funzione	Descrizione
[F1] Undo/Redo	Il Job Undo cancella i cambiamenti da voi apportati nell'operazione più recente, riportando i dati alla condizione precedente. "Redo" cancella Undo e ripristina i cambiamenti fatti.
[F2] Note	Job Note - Applicazioni relative ai dati delle note
01: Quantize	La quantizzazione è il processo di regolazione della tempistica degli eventi di note spostandoli sul beat esatto più vicino. Per esempio, potete usare questa caratteristica per migliorare la performance registrata in tempo reale.
02: Modify Velocity	Questo Job modifica i valori di velocity della gamma specificata di note, permettendovi di amplificare o tagliare selettivamente il volume di quelle note.
03: Modify Gate Time	Questo Job modifica i tempi di gate del range di note specificato.
04: Crescendo	Questo Job vi permette di creare un crescendo o un decrescendo su un range specifico di note. (Il crescendo è un aumento graduale del volume e il decrescendo è l'effetto opposto.)
05: Transpose	Fa cambiare l'intonazione o pitch delle note nel range specificato.
06: Glide	Il Job Glide sostituisce tutte le note dopo la prima del range specificato con i dati di pitch bend, producendo dei leggeri scivolamenti da una nota all'altra.
07: Create Roll	Questo Job crea una serie di note ripetute (come una rullata sul rullante) nel range specifico con cambiamenti continui di clock step e velocity. È ideale per creare rullate rapide in staccato ed effetti speciali.
08: Sort Chord	Questo Job ordina gli eventi degli accordi (eventi di note simultanee) per pitch.
09: Separate Chord	Questo Job separa leggermente le note negli accordi entro il range specificato, inserendo un numero specifico di clock tra ogni nota. Usate questo Job dopo Chord Sort sopra riportato per creare effetti di pennata di chitarra verso l'alto o verso il basso.
[F3] Event	Applicazioni relative agli Eventi
01: Shift Clock	Questo Job sposta tutti gli eventi di dati nel range specifico in avanti o all'indietro del numero di clock specificato.
02: Copy Event	Copia tutti i dati dal range di una sorgente specificata in una destinazione specificata.
03: Erase Event	Questo Job cancella tutti gli eventi specificati dal range determinato, producendo effettivamente un segmento di silenzio.
04: Extract Event	Sposta tutte le ricorrenze dei dati di un evento specifico da una gamma stabilita di una traccia nello stesso range di una traccia differente.
05: Create Continuous Data	Questo Job crea i dati continui di pitch bend o control change nel range specificato.
06: Thin Out	Assottiglia il tipo specificato di dati continui nel range specificato — consentendovi di liberare spazio di memoria per altri dati o ulteriore registrazione.
07: Modify Control Data	Permette di cambiare i valori del tipo specificato di dati come pitch bend e control change nel range specificato.
08: Beat Stretch	Questo Job esegue operazioni di espansione o compressione del tempo sul range selezionato.
[F4] Measure	Applicazioni relative alle misure
01: Create Measure	Questo Job crea misure vuote in posizioni specifiche all'interno di tutte le tracce.
02: Delete Measure	Questo Job cancella le misure specificate.
[F5] Track	Applicazioni relative alle tracce
01: Copy Track	Questo Job copia tutti i dati dalla traccia di una sorgente specificata in una traccia di destinazione.
02: Exchange Track	Questo Job scambia o inverte il tipo di dati specificato fra due tracce determinate nella song corrente.
03: Mix Track	Questo Job miscela tutti i dati da due tracce selezionate.
04: Clear Track	Questo Job elimina tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia selezionata o da tutte le tracce.
05: Normalize Play Effect	Riscrive i dati nella traccia selezionata in modo da consentire di incorporare le impostazioni correnti di Play FX/Groove/MIDI Delay.
06: Divide Drum Track	Separa gli eventi di nota in una drum performance assegnata ad una traccia specificata, e colloca le note corrispondenti in differenti strumenti "drum" in tracce separate (tracce da 1 a 8).
07: Put Track to Arpeggio	Questo Job copia i dati in misure specifiche di una traccia per creare i dati di Arpeggio.
08: Copy Phrase	Copia la Phrase (creata nel modo Pattern) in una traccia specifica della song corrente.
[F6] Song	Applicazioni relative alle song
01: Copy Song	Questo Job copia tutti i dati da una song sorgente selezionata in un'altra selezionata come destinazione.
02: Split Song to Pattern	Questo Job vi permette di copiare una parte della song corrente in un Pattern specifico.
03: Clear Song	Elimina tutti i dati dalla song selezionata o da tutte le song. Può essere anche usato per eliminare contemporaneamente 64 song.

Procedura Song Job

1 Premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Song Job.

2 Selezionate il menù del Job desiderato premendo uno dei pulsanti [F1] – [F6].

3 Spostate il cursore sul Job desiderato usando il dial dei dati, i pulsanti cursore, i pulsanti [INC/DEC] e [DEC/NO], quindi premete il pulsante [ENTER] per richiamare il display Job.

4 Spostate il cursore sul parametro desiderato, quindi impostate il valore usando il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

5 Dopo l'impostazione, premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.

A job ultimato, appare il messaggio "Completed".

⚠ *ATTENZIONE*

In alcuni Job, l'operazione sovrascrive sui dati preesistenti nella memoria di destinazione. I dati importanti dovrebbero sempre essere salvati su un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o a un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

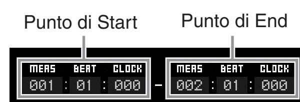
6 Premete due volte il pulsante [EXIT] per tornare al display Song Play.

NOTE Se nel range specificato non ci sono dati, sul display appare "No Data" e non è possibile eseguire il Job. Se fate un errore o volete confrontare il suono dei dati prima e dopo l'esecuzione di un Job, premete il pulsante [F1] per usare la funzione Undo/Redo.

⚠ *ATTENZIONE*

Anche se è stata completata un'operazione Job, selezionando una song differente o spegnendo lo strumento senza memorizzare preventivamente i dati di Song, essi vanno perduti. Accertatevi di salvarli nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare una song differente o spegnendo lo strumento.

NOTE In alcuni Job, dovete specificare il range (punti di start e di end come illustrato sotto) a cui il Job va applicato. Ricordate che il punto di end non fa parte del range. Il range effettivo a cui il Job è applicato va dal punto di start a quello che precede di un solo clock il punto di end. Questa regola si applica ai casi in cui specificate solo Measure; tuttavia, l'illustrazione d'esempio riportata sotto mostra che sono stati specificati Measure, Beat e Clock.



NOTE Alcuni dei Job che vi consentono di copiare la Sample Voice dalla sorgente alla destinazione eseguono l'effettiva copiatura solo quando nella Traccia sorgente sono registrati gli eventi Bank Select e Program Change che specificano la Sample Voice.

[F1] Undo/Redo

Undo Job cancella i cambiamenti da voi apportati nella sessione di registrazione più recente, in quella di editing o del Job, riportando i dati alla condizione precedente. Ciò vi permette di recuperare dati perduti accidentalmente. "Redo" è disponibile soltanto dopo aver usato Undo e vi permette di ripristinare i cambiamenti fatti senza annullarli.



❶ Indica l'operazione interessata da Undo o Redo.
❷ Indica il target di Undo/Redo. Quando i cambiamenti da voi apportati nell'operazione più recente non possono essere oggetto della funzione Undo/Redo, qui appare il messaggio "Impossible".

⚠ *ATTENZIONE*

Undo/Redo non funzionano con le operazioni di Mixing.

⚠ *ATTENZIONE*

Anche se avete immagazzinato i dati di Song, potete richiamare i dati che sono andati perduti nell'ultima operazione eseguendo Undo. Accertatevi di eseguire Undo/Redo prima di cambiare il numero della song o uscendo dal modo Song. Questo è dovuto al fatto che Undo/Redo non può essere eseguito dopo aver cambiato il numero della song o uscendo dal modo Song.

[F2] Job relativi alle Note

01: Quantize

La quantizzazione è il processo di regolazione della tempistica degli eventi di note spostandoli sul beat esatto più vicino. Per esempio, potete usare questa caratteristica per migliorare la performance registrata in tempo reale.



❶ Track e range

Determina la traccia (01-16, all) e il range di misure/movimenti/clock (Measure : Beat : Clock) a cui viene applicato il Job.

❷ Quantize (Resolution)

Determina la temporizzazione della nota con cui saranno allineati i dati della nota. Il numero mostrato alla destra di ogni valore indica la risoluzione della nota da 1/4 in clock.

Impostazioni:

𝅘𝅥𝅰	60	nota da 1/32
𝅘𝅥𝅯 3	80	terzine di note da 1/16
𝅘𝅥𝅯	120	nota da 1/16
♪ 3	160	terzine di note da 1/8
♪	240	nota da 1/8
♩ 3	320	terzine di note da 1/4
♩	480	nota da 1/4 note
𝅘𝅥𝅯 + 𝅘𝅥𝅯 3	200	nota da 1/16 e terzine di note da 1/16
♪ + ♪ 3	400	nota da 1/8 e terzine di note da 1/8

NOTE Potete richiamare l'elenco e selezionare quello che volete premendo il pulsante [SF6] LIST. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❸ Strength

Imposta la "forza" con cui gli eventi di nota vengono tirati verso il movimento più vicino per la quantizzazione. Un'impostazione di 0% non produce cambiamento, mentre 100% sposta gli eventi di nota sui movimenti di quantize. Un'impostazione di 50% produce una quantizzazione "intermedia".

Regolazioni:000% – 100%

❹ Swing Rate

Ritarda le note sui movimenti pari (in levare o backbeat) per produrre un senso di swing. Un attento uso di questo parametro vi fa creare ritmi di swing e senso di terzine come lo shuffle ed il bounce. Le funzioni e le impostazioni di questo parametro differiscono in base alle impostazioni della risoluzione di Quantize.

Impostazioni: Dipendono da Quantize (❷). Vedere le impostazioni del parametro Swing nel display Play FX (pagina 183).

Se il valore di Quantize è una nota da 1/4, da 1/8, da 1/16, da 1/32:

Per esempio, se il tempo è 4/4 e il valore di quantize è di note da un quarto, il secondo e il quarto movimento della misura saranno ritardati. Un'impostazione di 100% è equivalente al doppio della lunghezza del valore Quantize specificato. Un'impostazione di 50% produce il tempo esatto e perciò non dà il carattere di swing. Impostazioni al di sopra del 51% ritardano la tempistica delle note per increamentare il grado di swing. Un'impostazione del 66% sposta le note su un ritardo di una terzina, mentre il 75% diventa equivalente ad un ritardo di una nota puntata.

Se il valore di Quantize è una terzina di note da 1/4, da 1/8, da 1/16:

Se viene usato un valore Quantize di una terzina, l'ultima nota di ogni terzina viene ritardata. Un'impostazione di 100% è equivalente al doppio della lunghezza del valore Quantize specificato. Un'impostazione di 66% produce il tempo esatto e perciò non dà il carattere di swing. Impostazioni al di sopra del 67% ritardano la tempistica delle note per incrementare il grado di swing. Un'impostazione del 75% sposta le note su un ritardo di una nota puntata, mentre con l'83% diventa equivalente ad un ritardo di una sestina.

Se il valore di Quantize è una nota da 1/8 + una terzina di note da 1/8, una nota da 1/16 + una terzina di note da 1/16:

I movimenti di numero pari saranno ritardati. Un'impostazione di 100% è equivalente al doppio della lunghezza del valore di una nota da 1/8 o 1/16. Un'impostazione di 50% produce il tempo esatto e perciò non dà il carattere di swing. Impostazioni al di sopra del 51% ritardano la tempistica delle note per increamentare il grado di swing. Il 66% equivalente ad un ritardo di una terzina.

NOTE Swing Rate è applicato alle note che sono posizionate sui movimenti o beat pari (backbeat o in levare) impostando Strength su 100%. Se Strength è < 100%, Swing Rate potrebbe ritardare anche note su movimenti non pari e produrre un ritmo inaspettato. Per evitare ciò, quando usate Swing Rate dovreste impostare Strength su 100% .

❺ Gate Time

Determina il tempo di gate (la durata del suono di una nota) delle note in levare di numero pari per esaltare il senso di swing. Se si usa un valore quantize di una terzina, viene regolato il tempo di gate dell'ultima nota di ciascuna terzina. Se il valore di quantize è di una nota da 1/8 + una terzina di note da 1/8 o una nota da 1/16 + una terzina di note da 1/16, verrà regolato il tempo di gate dei movimenti della nota da 1/8 o da 1/16 di numero pari. Un'impostazione <100% accorcia il tempo di gate delle note che poggiano sui movimenti pari in levare (backbeat), mentre un'impostazione >100% lo allunga. Se il valore del tempo di gate regolato è inferiore a 1, esso viene arrotondato a 1.

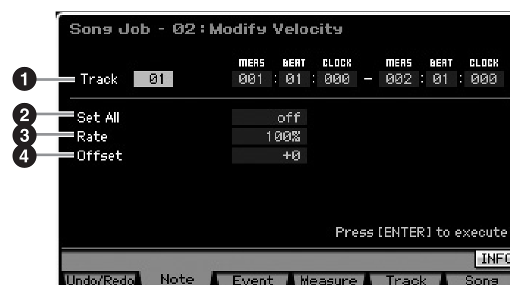
Regolazioni:000% – 200%

02: Modify Velocity

Questo Job modifica i valori di velocity della gamma specificata di note, permettendovi di amplificare o tagliare selettivamente il volume di quelle note. I cambiamenti di velocity vengono calcolati come segue:

Velocità regolata = (velocità originale x Rate) + Offset.

Se il risultato è 0 o inferiore a 0, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.



❶ Track e range

Determina la traccia (01-16, all) e il range (Measure : Beat : Clock) delle misure/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.

❷ Set All

Imposta le velocity di tutte le note target sullo stesso valore fisso (da 1 a 127). Se è impostato su "off", il parametro Set All non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "off", i parametri Rate e Offset non sono disponibili e impostabili.

Regolazioni:off, 001 – 127

❸ Rate

Determina la percentuale per cui le note target vengono spostate dai valori originali di velocity. Impostazioni al di sotto del 100% riducono le velocity e quelle al di sopra del 100% le aumentano proporzionalmente. Un'impostazione

di 100 % non produce cambiamento. Se il parametro Set All (sopra) non è “OFF”, questo non può essere cambiato.

Regolazioni:000% – 200%

❹ Offset

Determina il valore offset di cui le note target vengono spostate dai valori originali di velocity. Un'impostazione di 0 non produce cambiamento. Quelle al di sotto di 0 riducono le velocity e le impostazioni al di sopra di 0 le aumentano. Se Set All (sopra) è impostato su un valore diverso da “off,” questo parametro non può essere impostato.

Regolazioni:-127 – +127

03: Modify Gate Time

Questo Job modifica i tempi di gate del range di note specificato. I cambiamenti del tempo di gate sono calcolati come segue:

Tempo di gate regolato = (tempo di gate originale x Rate) + Offset

Se il risultato è 0 oppure <0, il valore viene arrotondato a 1.



❶ Track e range

Determina la traccia della song (01-16, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.

❷ Set All

Imposta sullo stesso valore fisso i tempi di gate di tutte le note target. Se è impostato su “off”, il parametro Set All non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da “off”, i parametri Rate e Offset (sotto) non sono disponibili e modificabili.

Regolazioni:off, 0001 – 9999

❸ Rate

Determina la percentuale per cui viene cambiato il tempo di gate delle note target. Le impostazioni sotto al 100% accorciano le note e quelle al di sopra del 100% le allungano proporzionalmente. Un’impostazione di 100 non produce cambiamento. Quando Set All (sopra) è impostato su un valore diverso da “off”, questo parametro non è modificabile.

Regolazioni:000% – 200%

❹ Offset

Aggiunge un valore fisso ai valori di gate time regolati con Rate. Le impostazioni sotto lo 0 accorciano il tempo di gate e quelle sopra lo 0 lo allungano. Un’impostazione di 0 non produce cambiamento. Quando Set All (sopra) è impostato su un valore diverso da “off”, questo parametro non è modificabile.

Regolazioni:-9999 – +9999

04: Crescendo

Questo Job vi permette di creare un crescendo o un decrescendo su un range specifico di note. Il crescendo è un aumento graduale del volume e il decrescendo è l'effetto opposto.



❶ Track e range

Determina la traccia della song (01-16, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.

❷ Velocity Range

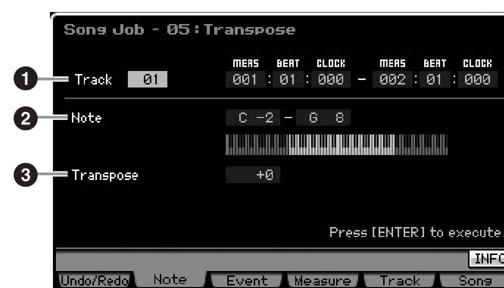
Determina l'intensità del crescendo o del decrescendo. I valori di velocity delle note nel range specificato vengono aumentati o diminuiti gradualmente a partire dalla prima nota del range. La velocity dell'ultima nota nel range diventa quella originale della nota stessa più il valore di Velocity Range. Se la velocity risultante fuoriesce dal range 1 ~ 127, viene impostata all'interno di esso. Impostazioni superiori a 0 producono un crescendo e quelle inferiori producono un decrescendo. Un'impostazione pari a 0 non produce alcun effetto.

Regolazioni: -127 – +127

NOTE: Eseguendo questo Job vengono cambiate le velocity di note sugli eventi nel range specificato per produrre il crescendo/decrescendo. Notate che questo Job non può applicare crescendo/decrescendo a note con lungo sustain che hanno un tempo di gate lungo. Se volete applicarlo, usate il job “Create Continuous Data” con Event Type impostato su “Control Change 11."

05: Transpose

Cambia il pitch delle note in semitoni.



❶ Track e range

Determina la traccia della song (01-16, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.

❷ Note

Determina il range dei pitch delle note a cui viene applicato Transpose. Potete anche impostare direttamente la nota via tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] e premendo il tasto desiderato.

Impostazioni:C -2 – G8

❸ Transpose

Imposta il valore di "transpose". Un'impostazione di +12 traspone di un'ottava superiore, mentre un'impostazione di -12 l'abbassa di un'ottava. Un valore di 0 non produce alcun cambiamento.

Regolazioni:-127 – +127

06: Glide

Questo Job sostituisce tutte le note dopo la prima del range specificato con i dati di pitch bend, producendo dei leggeri scivolamenti da una nota all'altra.



❶ Track e range

Determina la traccia della song (01-16, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.

❷ Glide Time

Determina la lunghezza o durata del glide. Valori più alti producono un glide più lungo fra le note.

Regolazioni:000 – 100

❸ PB (Pitch Bend) Range

Il valore del Pitch Bend Range indica il massimo range del pitch controllato con eventi di Pitch Bend in semitoni. Il parametro determina il range di Pitch Bend per la voce assegnata alla Mixing Part corrispondente alla traccia selezionata. Eseguendo il Job si sostituiscono gli eventi di nota con quelli di Pitch Bend seguendo il range di Pitch Bend qui specificato.

Regolazioni:01 – 24

NOTE Se l'intervallo fra note adiacenti è superiore al range del Pitch Bend qui impostato, le note corrispondenti non verranno convertite eseguendo questo Job. Se si verifica una situazione del genere, impostate PB Range (❸) sul valore anziché sull'intervallo. Se, per esempio, nel range specificato vi è solo un'ottava di intervallo, impostate PB Range su un valore di 12 o superiore.

NOTE Vi preghiamo di notare che la song non può essere riprodotta correttamente se avete impostato PB Range (❸) su un valore diverso da quello impostato con il modo Voice Edit. Per una corretta riproduzione del playback della song, inserite l'evento MIDI sotto alla traccia corrispondente nel display Song Edit (pagina 193).
RPN [000-000] xxx
(Immettete il valore di Pitch Bend su xxx.)

07: Create Roll

Questo Job crea una serie di note ripetute (come una rullata sul rullante) nel range specifico con cambiamenti continui di clock step e velocity. È ideale per creare rullate rapide in staccato ed effetti speciali. Vi permette anche di programmmare cambiamenti di volume in crescendo o decrescendo nei dati di Roll.



❶ Track e range

Determina la traccia della song (01-16, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.

❷ Start Step
❸ End Step

Determina la misura dello step (cioè il numero di clock) fra ogni nota nel "roll". Più è piccolo il valore, più fine (accurato) il "roll". Possono essere specificati sia il valore iniziale che il valore finale del clock, facilitando la creazione di "rolls" in cui la misura dello step varia.

Regolazioni:015 – 999

NOTE Per c reare un "roll" che va da note di 1/64 a quelle da 1/32, impostate i valori di step per Start e End rispettivamente su 30 e 60.

❹ Note

Determina la nota specifica (o strumento nelle Drum Voice) per l'effetto roll. Potete impostare la nota direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] e premendo il tasto desiderato.

Impostazioni:C -2 – G8

❺ Start Velocity
❻ End Velocity

Determina la velocity delle note nel "roll". Possono essere specificati i valori iniziali e finali della velocity, facilitando la creazione di "roll" in cui la velocity aumenta o diminuisce. Questo vi permette di creare roll che aumentano gradualmente o decrementano il volume (crescendo/decrescendo).

Regolazioni:001 – 127

08: Sort Chord

Questo Job ordina gli eventi degli accordi (eventi di note simultanee) per pitch. L'ordinamento influenza la disposizione delle note nel display Event List (pagina 193), ma non cambia il tempo (tempistica) delle note. Quando viene usato per pre-elaborare gli accordi prima di usare il Separate Chord Job (sotto), Chord Sort può essere usato per simulare la pennata delle chitarre e strumenti simili.



❶ Track e range

Determina la traccia della song (01-16, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.

❷ Type

Determina come vengono ordinati i dati delle note dell'accordo.

Impostazioni:up, down, up&down, down&up

up
Le note vengono ordinate in senso ascendente. Dopo aver eseguito il Job con questa impostazione, eseguite il Job Separate Chord per creare una pennata verso l'alto tipo chitarra.

down
Le note vengono ordinate in senso discendente. Dopo aver eseguito il Job con questa impostazione, eseguite il Job Separate Chord per creare una pennata verso il basso tipo chitarra

up&down
Ordina le note degli accordi su movimenti in battere in ordine ascendente e in ordine discendente sulle note degli accordi in levare, in base alle impostazioni Grid (sotto). Dopo aver eseguito il Job con quest'impostazione, eseguite il Job Separate Chord per creare una pennata verso l'alto e verso il basso, tipo chitarra.

down&up
Le note degli accordi vengono ordinate su movimenti in battere in ordine discendente e in ordine ascendente sulle note degli accordi in levare. Dopo aver eseguito il Job con quest'impostazione, eseguite il Job Separate Chord per creare una pennata verso l'alto e verso il basso, tipo chitarra.

❸ Grid

Determina il tipo di nota che serve come base per il Job Chord Sort.

Impostazioni:nota da 1/32 , terzina di note da 1/16, nota da 1/16, terzina di note da 1/8 , nota da 1/8, terzina di note da 1/4, nota da 1/4

NOTE Potete richiamare l'elenco e selezionare l'item desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per i dettagli, vedere pagina 82.

09: Separate Chord

Separa leggermente le note negli accordi entro il range specificato, inserendo un numero specifico di clock tra ogni nota. Usatelo dopo Chord Sort sopra riportato per creare effetti di pennata di chitarra verso l'alto o verso il basso.



❶ Track e range

Determina la traccia della song (01-16, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.

❷ Clock

Determina il numero di cicli di clock inseriti fra note adiacenti dell'accordo. Secondo quest'impostazione, l'evento di nota potrebbe scavalcare quello della nota successiva o del range (stabilito sopra). Se si determina una situazione del genere, gli eventi delle note che si sovrappongono ad un'altra, quando si esegue il Job, vengono spostati sul punto (clock) prima della nota successiva o entro il range.

Regolazioni:000 – 999

[F3] Job relativi agli Event

01: Shift Clock

Questo Job sposta in avanti o all'indietro del numero di clock specificato tutti gli eventi di dati nel range specificato.



❶ Track e range

Determina la traccia della song (01-16, tempo, scene, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.

❷ Clock

Determina l'entità di cui i dati vengono ritardati o fatti avanzare in misure, movimenti e clock.

Regolazioni:001:1:000 – 999:4:479 (quando Meter è 4/4)

NOTE I valori disponibili di beat e clock differiscono secondo la divisione del tempo (meter).

❸ Direction
Determina la direzione in cui i dati verranno spostati. Advance sposta i dati in avanti verso l'inizio della sequenza, mentre Delay sposta i dati verso la fine della sequenza.

Impostazioni: Advance, Delay

02: Copy Event

Questo Job copia tutti i dati dal range di una sorgente specificata in una destinazione specificata.



❶ Track e range
Determina la traccia della song (01-16, tempo, scene, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.

❷Number of Times
Determina il numero delle volte che i dati vengono copiati.

Regolazioni:x 01 – x 99

❸ Track e posizione
Determina la traccia di destinazione (01 – 16, tempo, scene, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock di destinazione.

ATTENZIONE

Quando si esegue Copy Event, i dati preesistenti nella posizione scelta come Destination vengono sostituiti da quelli copiati.

03: Erase Event

Questo Job cancella tutti gli eventi specificati dal range determinato, producendo in pratica un segmento di silenzio.



❶ Track e range
Determina la traccia di destinazione (01 – 16, tempo, scene, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui si applica il Job.

❷ Event Type
Determina il tipo di evento da cancellare. Tutti gli eventi vengono cancellati quando si seleziona “all”. Possono essere specificati i singoli numeri di control change, quando si cancellano gli eventi di CC & Ch.Mode.

Impostazioni:

Se Track è impostata su un valore fra 01 – 16:
Note, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Control Change e Channel Mode Message)*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive, all
* Potete specificare il numero di controllo o Control Number (000-127, all).

Se Track è impostata su “tempo”:
Tempo Change

Se Track è impostata su “scene”:
Scene Memory, Track Mute

NOTE Potete richiamare l’elenco e selezionare l’item desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per i dettagli, vedere pagina 82.

04: Extract Event

Questo Job sposta tutte le ricorrenze dei dati dell’evento specificato di un range stabilito da una traccia nello stesso range di una traccia differente.



❶ Track e range
Determina la traccia della song (01-16, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui viene applicato il Job.

❷ Event Type
Seleziona il tipo di evento da estrarre. Possono essere anche specificati i numeri di nota e di control specifici (dei messaggi di Control Change e Channel Mode).

Regolazioni: Note*, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Control Change e Channel Mode Message)*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive

* Potete specificare rispettivamente il numero di nota o Note Number (C -2 – G8, all) e di controllo o Control Number (000 – 127, all).

NOTE Quando il tipo di evento o Event Type è su “Note,” potete anche stabilire il tasto (Key) direttamente via tastiera tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD ed il tasto desiderato.

❸ Track
Determina la traccia di destinazione (01 – 16).

ATTENZIONE

I dati originali presenti nel range sorgente specificato sopra vengono cancellati.

05: Create Continuous Data

Questo Job crea i dati continui di pitch bend o control change nel range specificato.



❶ Track e range

Determina la traccia della song (01-16, tempo, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui si applica il Job.

❷ Event Type

Determina il tipo di evento da creare.

Impostazioni:

Se Track è impostata su uno dei valori 01 – 16 e all:
Pitch Bend, Control Change*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), System Exclusive
*Potete anche specificare il numero di controllo o Control Number (0 – 119)

Se Track è impostata su "tempo":
Tempo Change

NOTE Applicando questo job alla traccia Tempo potete produrre accelerando/ritardando. Per esempio, questo è utile per rallentare il tempo nella sezion e Ending di una song.

NOTE Se è selezionato "System Exclusive", vengono creati i dati continui del Master Volume.

NOTE Potete richiamare ll'elenco e selezionare l'item desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❸ Data Range

Determina i limiti inferiore e superiore per il range di dati da creare.

Regolazioni:0 – 127 (-8192 – +8191 se Event Type è impostato su "Pitch Bend" e 5.0 – 300.0 se Event Type è impostato su "Tempo Change.")

❹ Clock

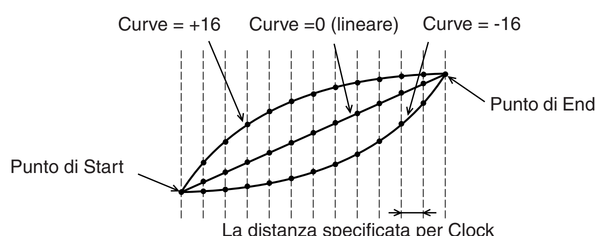
Determina il numero di clock da inserire fra ogni evento creato.

Regolazioni:001 – 999

❺ Curve

Determina la "curva" di dati continui. Fate riferimento al grafico sottostante per le forme di curve approssimative.

Regolazioni:-16 – +16



❻ Number of Times

Determina il numero di volte che viene ripetuta la creazione di dati. Ad esempio, se i dati sono creati nel range M001:1:000 – M003:1:000 e questo parametro è impostato su 03, gli stessi dati verranno creati in M003:1:000 – M005:1:000 e M005:1:000 – M007:1:000. Questo Job vi permette di inserire variazioni continue di volume (espressione) e di taglio del filtro per creare effetti tremolo e wah.

Regolazioni:x 01 – x 99

06: Thin Out

Questo Job assottiglia o rimuove selettivamente il tipo specificato di dati continui nel range specificato — consentendovi di liberare spazi di memoria per altri dati o ulteriore registrazione.



❶ Track e range

Determina la traccia della song (01-16, tempo, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui si applica il Job.

❷ Event Type

Determina il tipo di evento da "assottigliare". Thin Out non funziona sui dati continui con intervallo superiore a 60 clock per evento.

Impostazioni:

Se Track è impostata su uno dei valori 01 – 16 e all:
Pitch Bend, CC & Ch. Mode (Control Change e Channel Mode Message)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)
*Potete specificare anche il numero di controllo o Control Number (0 – 127, all)

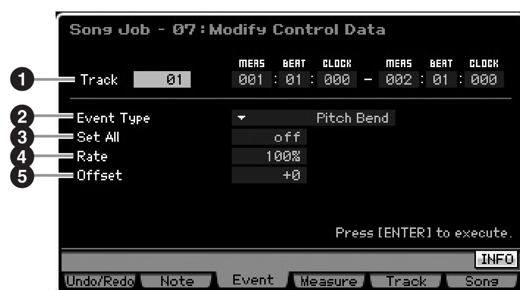
Se Track è impostata su "tempo":
Tempo Change

07: Modify Control Data

Questo Job vi permette di cambiare, nel range specificato, i valori del tipo specificato come pitch bend e control change. I cambiamenti di dati sono calcolati così:

Valore modificato = (valore originale x Rate) + Offset.

Eventuali risultati inferiori al minimo vengono impostati sul minimo; quelli più alti del massimo vengono riportati sul valore massimo.



❶ Track e range

Determina la traccia della song (01-16, tempo, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui si applica il Job.

❷ Event Type

Determina il tipo di evento da modificare.

Impostazioni:

Se Track è impostata su uno dei valori 01 – 16 e all:

Pitch Bend, CC & Ch. Mode (Control Change e Channel Mode Message)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

Potete anche specificare il numero di controllo o Control Number (0 – 119)

Se Track è impostata su “tempo”:

Tempo Change

❸ Set All

Imposta tutti gli eventi target sullo stesso valore fisso. Se è su “off”, il parametro Set All non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da “off”, i parametri Rate e Offset non sono disponibili e non possono essere impostati.

Regolazioni:off, 000 – 127 (off, -8192 - +8191 se Event Type è su “Pitch Bend” e off, 5.0 – 300.0 se Event Type è su “Tempo Change.”)

❹ Rate

Determina la percentuale con cui gli eventi target vengono spostati dai valori originali. Se il parametro Set All (sopra) è impostato su un valore diverso da “off”, questo parametro non è impostabile.

Regolazioni:000% – 200%

❺ Offset

Aggiunge un valore fisso ai valori dell'evento regolato da Rate. Se il parametro Set All (sopra) è impostato su un valore diverso da “off”, questo parametro non è impostabile.

Regolazioni:-127 – +127 (-8192 – +8191 per il pitch bend)

08: Beat Stretch

Questo Job esegue operazioni di espansione o compressione del tempo sul range selezionato.



❶ Track e range

Determina la traccia della song (01-16, tempo, all) e il range (Measure : Beat : Clock) di misura/movimenti/clock a cui si applica il Job.

❷ Rate

Determina l'entità dell'espansione della compressione del tempo, in valore percentuale. Le impostazioni superiori al 100% producono espansione e regolazioni al di sotto del 100% producono una compressione. Un’impostazione di 100 non produce cambiamento.

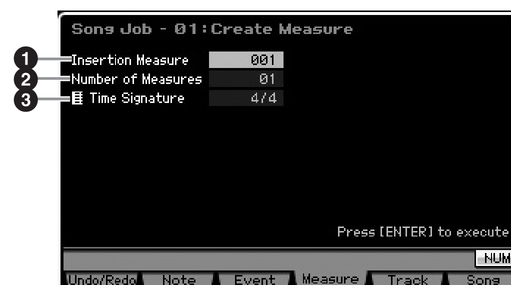
Regolazioni:025% – 400%

NOTE Solo il punto di end del range viene fatto avanzare o retrocedere mandando in esecuzione Beat Stretch Job. I dati esterni al range specificato vengono mantenuti. Espandendo i dati, quelli convertiti possono sovrapporsi ai dati che fuoriescono dal range. Quando si comprimono i dati, si crea un intervallo di silenzio fra la fine dei dati compressi e l’inizio di quelli seguenti esterni al range.

[F4] Measure Job relativi alle misure

01: Create Measure

Questo Job crea misure vuote in posizioni specifiche all'interno di tutte le tracce. Se sono inserite misure vuote, i dati relativi alla misura e alla divisione del tempo (measure e meter) successivi al punto di inserimento o “insert point” vengono spostati in avanti, di conseguenza. Se l’insert point è posto dopo l’ultima misura contenente i dati, in quel punto viene impostato solo il valore di meter senza inserire in pratica alcuna misura.



❶ Insertion measure

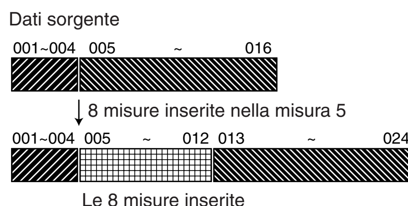
Determina il punto di inserimento (numero della misura) in cui verranno inserite quelle vuote create.

Regolazioni:001 – 999

❷ Number of measures

Determina il numero di misure vuote da creare ed inserire.

Regolazioni:01 – 99



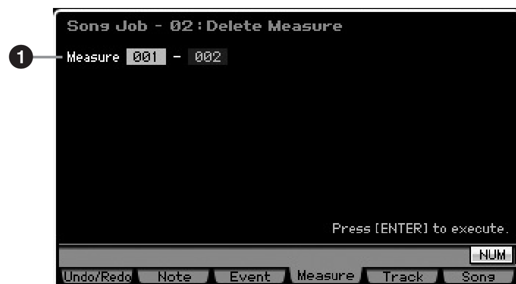
❸ Time signature

Determina la suddivisone o time signature delle misure da creare. Potete trovarlo comodo per usare il parametro quando avete bisogno di creare una song che incorpora variazioni di time signature.

Regolazioni:1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

02: Delete Measure

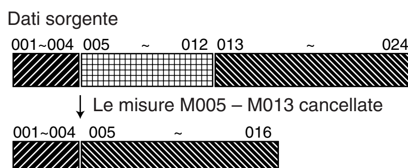
Questo Job cancella le misure specificate. I dati della misura e della suddivisione (meter) dopo le misure eliminate vengono retrocessi di conseguenza.



❶ Delete range

Specifica il range di misure da eliminare.

Regolazioni:001 – 999



[F5] Track Job relativi alle tracce

01: Copy Track

Questo Job copia tutti i dati dalla traccia di una sorgente specificata in una traccia di destinazione.



❶ Song e Track sorgente

Determina la song sorgente della copia e la traccia (01 – 16). Quando è spuntata la casella Current, come sorgente è selezionata la song corrente.

❷ Tipo di dati da copiare

Determina il/i tipo/i di dati da copiare.

Impostazioni: Sequencer Event (tutti gli eventi nella traccia), Play Effect, Mix Part Parameter (tutti i parametri Mixing Part), Sample Voice

NOTE Se nella song di destinazione per i dati della Sample Voice non vi è sufficiente spazio di memoria, appare sul display un messaggio di avvertimento e la copiatura non ha luogo neppure se è contrassegnata la casella del campione o Sample. In tal caso, usate Delete Job (pagina 241) dell'applicazione Mixing Voice per eliminare Sample Voice non usate, quindi riprovate.

❸ Song e Track di destinazione

Determina la song di destinazione e la traccia (01 – 16). Se è spuntata la casella Current, come "destination" è selezionata la song corrente.

⚠ *ATTENZIONE*

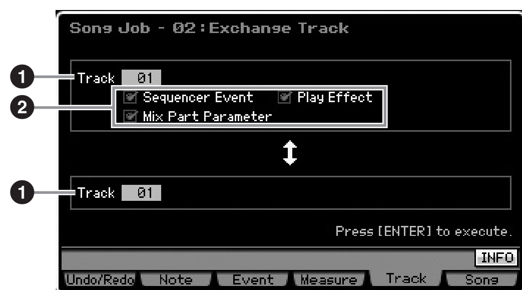
L'operazione di copiatura sovrascrive tutti i dati preesistenti nella traccia di destinazione.

⚠ *ATTENZIONE*

Non possono essere usate le operazioni Undo/Redo per annullare/ripristinare un'operazione di copiatura di una Sample Voice.

02: Exchange Track

Questo Job scambia o "inverte" il tipo di dati specificato fra due tracce determinate nella song corrente.



❶ Track

Determina le tracce (01 – 16) a cui il Job viene applicato.

❷ Tipo di dati da scambiare

Determina il/i tipo/i di dati da scambiare. Selezionate il tipo desiderato spuntando la casella appropriata.

Impostazioni: Sequencer Event (tutti gli eventi nella traccia), Play Effect, parametri Mix Part

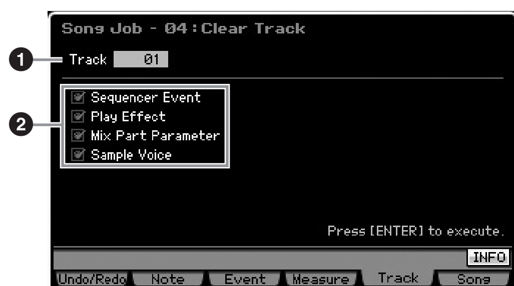
03: Mix Track

Questo Job fonde tutti i dati da due tracce selezionate (❶ e ❷) e colloca il risultato nella traccia ❷. Ricordate che applicando questo Job alle tracce con le Sample Voice non si applica il mix a quest'ultime. La Sample Voice non viene mixata.



04: Clear Track

Questo Job elimina tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia selezionata.



❶ Track

Determina la traccia di song (01 – 16, tempo, scene, all) a cui si applica il Job.

❷ Tipo di dati da cancellare

Determina il/i tipo/i di dati da cancellare. Selezionate il tipo desiderato spuntando la casella appropriata.

Impostazioni: Sequencer Event (tutti gli eventi nella traccia), Play Effect, Mix Part Parameter (tutti i parametri Mixing Part), Sample Voice

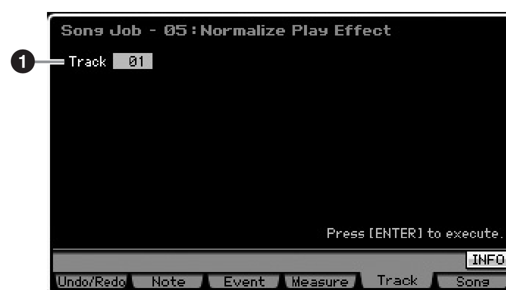
⚠ *ATTENZIONE*

Non è possibile utilizzare Undo/Redo per un'operazione Clear per le tracce che contengono dati Sample.

NOTE Le Waveform presenti sulle DIMM non sono eliminabili mediante questo Job neppure se è spuntata la casella Sample Voice. Per l'eliminazione effettiva delle Waveform, usate Delete Job (pagina 177) nel modo Sampling Job.

05: Normalize Play Effect

Questo Job riscrive i dati nella traccia selezionata in modo da consentire di incorporare le impostazioni correnti di Play Effect.



❶ Track

Determina la traccia di song (01 – 16, all) a cui si applica il Job.

06: Divide Drum Track

Separa gli eventi di nota in una drum performance assegnata ad una traccia specificata, e colloca le note corrispondenti in differenti strumenti "drum" in tracce separate (tracce da 1 a 8). La tabella di divisione sotto riportata è strutturata partendo dal presupposto che sia usata una Drum Voice GM. Se volete applicare questo Job ai dati di sequenza utilizzando una Drum Voice diversa da una Voce GM, dovreste confermare la disposizione degli strumenti drum/percussioni per ogni Drum Voice usando la pubblicazione separata Data List.



❶ Track

Determina la traccia di song (01 – 16, all) a cui si applica il Job.

Track 1	Bass Drum
Track 2	Click, Bass Drum, Snare Drum ecc.
Track 3	Snare Drum
Track 4	Brush SD, Side Stick, Hand Clap ecc.
Track 5	Hi Hat
Track 6	Ride Cymbal
Track 7	Tom, Crash/Splash/Chinese Cymbal
Track 8	Percussion ecc.

* Gli strumenti drum (di batteria) di differenti numeri di nota verranno assegnati ad ognuna delle tracce, stando a significare – per esempio – che Bass Drum di Track 1 è diverso da Bass Drum di Track 2.

ATTENZIONE

L'esecuzione di Divide Drum Track sostituisce per sovrascrittura tutti i dati preesistenti sulle tracce di destinazione 1 – 8. I dati importanti dovrebbereo essere sempre salvati su un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o a un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

NOTE I programmi Mixing delle tracce di destinazione 1 – 8 vengono mantenuti dopo l'esecuzione di questo job.

07: Put Track to Arpeggio

Questo Job copia i dati in misure specifiche di una traccia per creare i dati di Arpeggio. Sulla traccia Arpeggio possono essere registrati fino a 16 numeri esclusivi di nota. Se nei dati della sequenza MIDI ne sono stati registrati più di 16 differenti, l'operazione Convert interviene per ridurre le note in eccesso. Per questo motivo, state attenti a registrare solo fino a 16 note differenti quando create un Arpeggio, specialmente quando usate tutte e quattro le tracce.



❶ Range

Determina il range di misure da copiare nei dati di Arpeggio.

Regolazioni:001 – 999

❷ ARP Category (Arpeggio Category)

Determina l'impostazione Category (Main Category e Sub Category) per i dati dell'Arpeggio creato. Le Main Category sono elencate a pagina 62.

NOTE Potete richiamare l'elenco e selezionare l'item desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❸ ARP No. (numero/nome Arpeggio)

Determina il numero ed il nome di User Arpeggio (001 – 256) come destinazione. Il nome dell'Arpeggio può contenere fino a 20 caratteri. Potete richiamare il display Character List premendo il pulsante [SF6] CHAR ed inserire il nome. Per le istruzioni dettagliate circa l'assegnazione del nome, consultate “Operazioni base” a pagina 82.

ATTENZIONE

Eventuali dati di Arpeggio preesistenti in questo numero verranno sovrascritti.

❹ Original Notes Root

Determina la “tonica” quando Convert Type di qualsiasi traccia è posto su “org notes.”

Impostazioni:C -2 – G8

NOTE Potete anche stabilire il tasto (Key) direttamente via tastiera tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo il tasto desiderato. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❺ Track

Determina la traccia della song sorgente per ciascun tipo di Arpeggio.

❻ Convert Type

Determina come i dati della sequenza MIDI (delle tracce Song) saranno convertiti in dati di Arpeggio dai tre tipi sottoelencati. Il parametro è impostabile per ogni traccia.

Impostazioni:normal, fixed, org notes

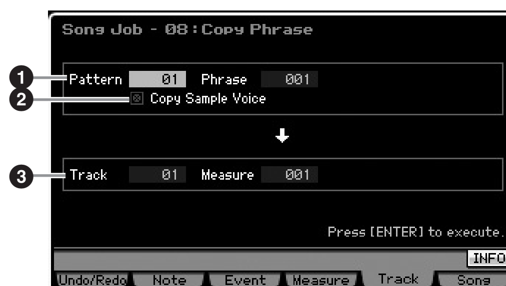
normal
L'Arpeggio viene eseguito usando solo la nota suonata e le sue note di ottava.

fixed
Suonando una o più note qualsiasi si attivano gli stessi dati di sequenza MIDI.

org notes (note originali)
Fondamentalmente è come “fixed” da eccezione del fatto che le note del playback dell'Arpeggio differiscono secondo l'accordo eseguito.

08: Copy Phrase

Questo Job copia la “Phrase” (creata nel modo Pattern) in una traccia specificata della song corrente.



❶ Source Pattern, Phrase

Determina il numero di Pattern sorgente e Phrase.

❷ Copy Sample Voice

Se questa casella è spuntata, le Sample Voice assegnate alla “phrase” sorgente (in pratica la Mixing Part corrispondente) vengono copiate nella traccia di destinazione e sono

assegnate alla Mixing Part corrispondente della song corrente. Questo parametro non ha alcun effetto se la “phrase” selezionata non usa alcuna Sample Voice.

❸ Track, Measure

Determina la traccia di destinazione (01 – 16) e il numero della Measure (001 – 999) in cui inizia la Phrase copiata.

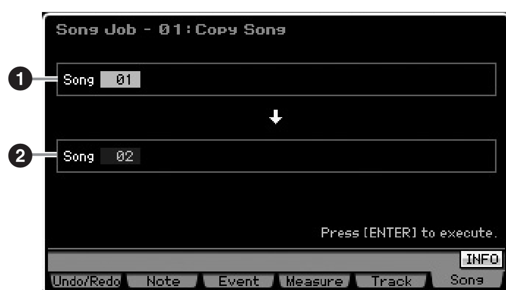
ATTENZIONE

Questo Job sostituisce per sovrascrittura i dati preesistenti nella traccia di destinazione ad eccezione del Mixing setup.

[F6] Applicazioni relative alle song

01: Copy Song

Questo Job copia tutti i dati da una song sorgente ad una selezionata come destinazione.



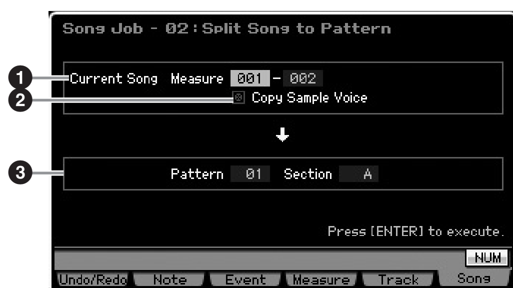
❶ Source Song
❷ Destination Song

ATTENZIONE

Questo Job sostituisce per sovrascrittura tutti i dati preesistenti nella song di destinazione.

02: Split Song to Pattern

Questo Job vi permette di copiare una Parte della song corrente in un Pattern specifico.



❶ Range

Determina il range di misure da copiare in un Pattern.

Regolazioni:001 – 999

❷ Copy Sample Voice

Se questa casella è spuntata, le Sample Voice usate dalla song sorgente vengono copiate nel Pattern di destinazione come Sample Voice e sono assegnate alla Mixing Part corispondente alla traccia di dstinazione. Questa casella spuntata non ha alcun effetto se alle tracce nella song sorgente non sono assegnate Sample Voice.

❸ Pattern, Section

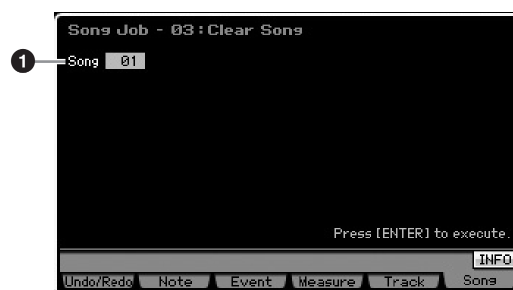
Determina il Pattern e la Section (A – P) di destinazione.

ATTENZIONE

Questo Job sostituisce per sovrascrittura tutti i dati, incluso il Mixing setup, preesistenti nel Pattern e nella Section di destinazione.

03: Clear Song

Elimina tutti i dati (incluse le Sample e le Mixing Voice) dalla song selezionata o da tutte. Può essere usata per eliminare contemporaneamente tutte le 64 song.



❶ Song

Determina il numero della song da cancellare.

NOTE Le Waveform presenti sulle DIMM non sono eliminabili mediante questo Job neppure se la Sample Voice è usata nella song specificata. Per l’eliminazione effettiva della Waveform, assegnata alla Sample Voice utilizzata nella Song utilizzata, usate Delete Job (pagina 177) nel modo Sampling Job.

Playback di Pattern

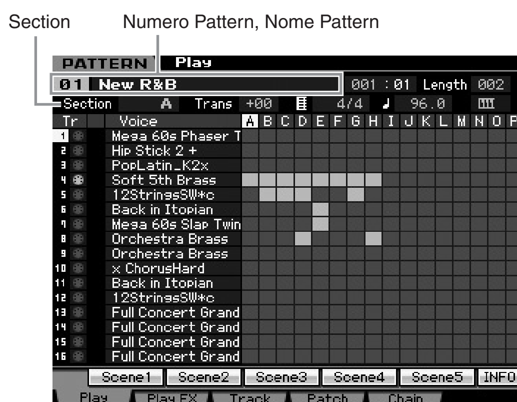
Il modo Pattern vi permette di registrare, editare e suonare i vostri pattern ritmici originali. Il modo Pattern Play è il 'portale' principale, ed è qui che selezionate e suonate un Pattern. Potete anche creare i vostri Pattern originali assemblando "Phrases" — brevi passaggi ritmici e 'mattoncini da costruzione' — e creare Pattern Chain o concatenazioni di pattern in cui essi vengono combinati in un ordine personalizzato. Per entrare nel modo Pattern Play, basta premere il pulsante [PATTERN].

NOTE "Pattern" è un breve passaggio ritmico formato da parecchie misure che si ripetono ciclicamente in un playback indefinito. Un Pattern include 16 variazioni chiamate "Sections." Potete usare le sezioni o Section cambiandole durante il playback. Un Pattern è costituito da 16 tracce e può essere creato assegnando una "Phrase" ad ognuna delle tracce dal display Patch (pagina 212). Per i dettagli su Pattern, Section e Phrase, vedere pagina 60.

NOTE Dal display Play del modo Pattern Play, potete selezionare la voce della Mixing Part corrispondente alla traccia corrente (Track) premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH].

Procedura di playback dei Pattern

1 Premete il pulsante [PATTERN] per entrare nel modo Pattern Play (pagina 210).



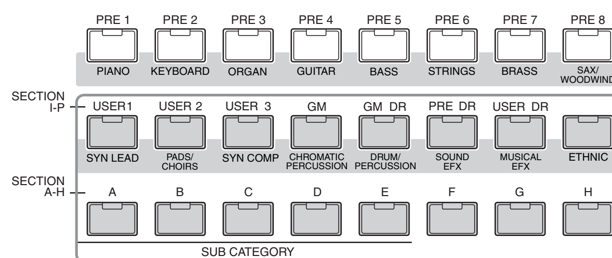
2 Selezionate un Pattern.

Spostate il cursore sul numero del Pattern, quindi selezionate quello desiderato usando il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] . Viene visualizzato il nome del Pattern selezionato. Se premete il pulsante [PROGRAM] in modo che si accenda la sua spia, potete selezionare il pattern desiderato usando Group [A] - [D] e i pulsanti numerici [1] - [6]. I numeri dei Pattern e i pulsanti corrispondenti sono ritrovabili così:

Combinazioni pulsante	Numero del Pattern
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

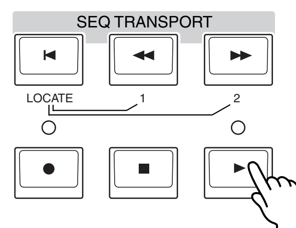
3 Selezionate una Section (A – P) del Pattern selezionato.

Spostate il cursore sulla Section, quindi selezionate quella desiderata usando il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO. Se premete il pulsante [TRACK] in modo che si accenda la sua spia, potete selezionare la Section desiderata usando i pulsanti SECTION Group [A] - [H], [USER 1] – [USER DR e il pulsante [ETHNIC] per le Section I – P.



4 Premete il pulsante [▶] (Play) per avviare il Pattern selezionato.

Il playback del Pattern continua ripetutamente fin quando premete il pulsante [■] (Stop) per bloccarlo. Ripremete il pulsante [▶] (Play) per riprendere il playback da quel punto.



Tipi di Playback

Avviare il playback premendo una nota

Se la funzione Keyboard Start è su on, il playback del pattern inizia non appena premete un tasto della tastiera. Spostate il cursore sull'icona Keyboard Start quindi premete il pulsante [INC/YES] per abilitare Keyboard Start. In questa condizione, premendo un tasto qualsiasi ha inizio il playback del Pattern.

Keyboard Start



Playback da un punto intermedio del Pattern

Per avviare il playback del Pattern da un punto intermedio, impostate la locazione desiderata usando i controlli sottostanti, quindi premete il pulsante [▶] (Play). Queste operazioni possono essere eseguite anche durante il playback.

Forward (avanti)	Premere il pulsante [▶▶] (Forward).
Fast forward (avanti veloce)	Premere il pulsante [▶▶] (Forward).
Rewind (riavvolgimento)	Premere il pulsante [◀◀] (Rewind).
Fast Rewind (riavvolgimento veloce)	Tenere premuto il pulsante [◀◀] (Rewind).
Spostarsi all'inizio del Pattern	Premere il pulsante [⏮].

Fast Forward/Rewind

L'operazione è la stessa del modo Song Play. Vedere pagina 178.

Saltare ad una posizione specifica all'interno del Pattern

L'operazione è la stessa del modo Song Play. Vedere pagina 178.

Cambiare Section durante il playback

Per cambiare Section durante il playback, premete il pulsante [TRACK] (la spia si accende), quindi usate i pulsanti SECTION [A] – [H], [USER1] – [USER DR] ed il pulsante [ETHNIC]. Quando selezionate una Section differente durante il playback del Pattern, nella colonna Section nella parte superiore del display appare "NEXT" ed il nome della sezione successiva. Dopo che la section corrente ha fatto il suo corso, parte la Section seguente. Se registrate i pattern del ritmo come intro, melody A, fill-in, tema principale o main theme e l'ending per ogni Section, potete suonare una song intera selezionando le appropriate Section durante il playback.



È indicata qui la Section corrente o successiva .

Track mute/solo

L'operazione è uguale a quella del modo Song Play. Vedere pagina 178.

Cambiare il tempo

L'operazione è uguale a quella del modo Song Play. Vedere pagina 178.

Assegnare varie impostazioni relative al playback di Pattern (Pattern Scene)

Dal display Pattern Play, potete assegnare ai pulsanti [SF1] – [SF5], come Pattern Scene, cinque differenti "snapshots" di importanti parametri relativi al pattern quali transpose, tempo, track mute status e la configurazione base del Mixing. Uno dei vantaggi di Pattern Scene è che vi fa eseguire istantaneamente ed automaticamente le impostazioni dei parametri, che richiederebbero varie pressioni di pulsanti e operazioni con i controller. Usatela durante la registrazione o il playback dei Pattern per rendere istantanei i cambiamenti di impostazioni. I parametri Pattern Scene sono uguali a quelli relativi a Song Scene. Vedere pagina 179.

Registrare Pattern Scene (o scene di pattern)

Dopo aver effettuato le impostazioni desiderate per Scene, tenete premuto il pulsante [STORE] e premete simultaneamente uno dei pulsanti da [SF1] a [SF5]. Nel tab corrispondente al pulsante Sub Function in cui è registrata Pattern Scene, appare l'icona della nota da 1/8. Premete il pulsante [STORE] per memorizzare i dati di Pattern che includono l'impostazione di Pattern Scene.

⚠ *ATTENZIONE*

Le impostazioni di Pattern Scene registrate nei pulsanti [SF1] – [SF5] vanno perduti quando cambiate il Pattern o se spegnete lo strumento senza procedere alla memorizzazione con l'operazione Store.

Richiamare Pattern Scene

Potete richiamare Pattern Scene premendo uno dei pulsanti [SF1]- [SF5].

Playback di Pattern Chain

Pattern Chain è una funzione che permette di programmare le Section secondo il vostro ordine personalizzato e farle cambiare automaticamente durante il playback per creare una sequenza continua di parti di accompagnamento per la vostra performance dal vivo o per la song registrata. Il display Chain Play (pagina 213) è il 'portale' per entrare nella funzione Pattern Chain e vi fa eseguire il playback del Pattern Chain programmato. Premete il pulsante [F5] Chain dal modo Pattern Play per passare al display Pattern Chain Play.

I Pattern Chain possono essere creati dal display Chain Record (pagina 214) e la funzione Insert (pagina 216) sul display Chain Edit. I Pattern Chain possono essere editati nel display Chain Edit (pagina 214).

Mixing Setup per ogni traccia

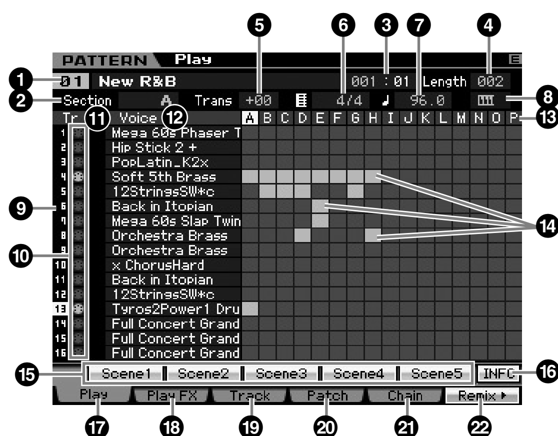
Nel modo Pattern come nel modo Song, potete impostare parametri Mixing come Voice, volume e pan per ogni parte (traccia). La struttura e i parametri sono gli stessi del modo Song. Vedere pagina 181.

Manopole e Slider

Usando le manopole sul pannello frontale potete regolare vari parametri come pan, effect, cutoff frequency e resonance per ogni Parte (traccia) del Pattern. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 180.

Playback del pattern—[F1] Play

Questo è il primo display che appare quando è attivato il modo Pattern. Potete suonare il pattern specificando una Section dopo averlo selezionato.



NOTE Secondo il parametro selezionato, nel menù tab corrispondente al pulsante [SF6] appare l'icona NUM. In questa condizione, potete usare i pulsanti [SF1] – [SF5] ed [F1] – [F5] come pulsanti numerici premendo il pulsante [SF6] NUM. Per i dettagli, vedere pagina 81.

❶ Numero del Pattern, nome del Pattern

Determina il Pattern specificandone il numero (01 – 64). Appare il nome del Pattern selezionato. Potete cambiare il nome del Pattern spostando qui il cursore e premendo il pulsante [SF6] CHAR.

NOTE Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, fate riferimento a "Operazioni base" a pagina 82.

❷ Section

Seleziona una Section del Pattern selezionato. Un Pattern può comprendere fino a 16 variazioni chiamate sezioni o Section, che possono essere cambiate in tempo reale durante il playback. La Section è selezionabile via pulsanti [A] – [H] (identificati come "SECTION A – H") e [USER1] – [ETHNIC] (identificati come "SECTION I – P"). Per i dettagli, vedere pagina 209.

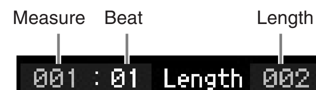
Impostazioni:A – P

❸ Measure

Determina la posizione di inizio playback. Indica anche la posizione attuale del playback. La misura o Measure può essere impostata con i pulsanti SEQ TRANSPORT. Per i dettagli, vedere pagina 178.

Regolazioni:

Measure: 001 – 256 (Il range della misura cambia secondo la lunghezza sotto riportata.)
Beat: solo indicazione



❹ Length

Determina la lunghezza del Pattern.

Regolazioni:001 – 256

❺ Trans (Transpose)
❻ Time signature (Meter)
❼ Tempo

Sono gli stessi del modo Song Play. Vedere pagina 210.

❽ Keyboard Start

Quando Keyboard Start è su on, il playback del Pattern inizia non appena premete un tasto sulla tastiera.

Impostazioni: (on), (off)

❾ Numero di Tr (solo indicazione)

Indica il numero della traccia.

❿ Tipo di traccia (solo indicazione)

Indica il tipo di traccia: MIDI o Audio. Per le Mixing Part che corrispondono alle tracce Audi, è assegnata una Sample Voice. Per le Mixing Part che corrispondono alle tracce MIDI, è assegnata una voce diversa da una Sample Voice. Per le Mixing Part che corrispondono alle tracce vuote, non è assegnata alcuna voce. Per ulteriori informazioni sulle tracce MIDI e Audio, vedere pagina 61.

Impostazioni: (traccia MIDI), (traccia Audio)

⓫ Mute/Solo (solo indicazione)

Indica la condizione Mute/Solo per ogni traccia. Per le istruzioni dettagliate su Mute/Solo, vedere pagina 179.

Blank (neutro): A questa traccia non è assegnato né Mute né Solo.

M: Indica la traccia "muted", cioè esclusa.
S: Indica la traccia "soloed", cioè isolata ai fini dell'ascolto..

⓬ Voice (Nome della voce)

Indica il nome della voce della Mixing Part corrispondente ad ogni traccia.

⓭ Section
⓮ Indicatore di dati

Indica se i dati sono registrati in ogni traccia delle Section A – P. L'indicatore di dati appare nella colonna in cui Section/Track contiene dati registrati.

⓯ [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

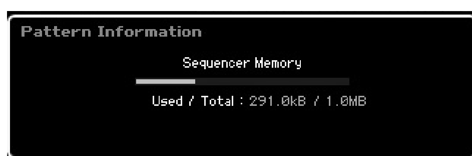
A questi pulsanti potete assegnare le impostazioni dei parametri relativi al Pattern e quelli relativi all'Arpeggio. Potete quindi richiamarle premendo questi pulsanti. Per le istruzioni dettagliate sulla registrazione delle Scene, vedere pagina 179. Per le istruzioni dettagliate sulle impostazioni dei parametri relativi all'Arpeggio, vedere pagina 189.

NOTE Durante il playback del Pattern, l'Arpeggio non è disponibile. Premendo i pulsanti [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 durante il playback, cambia solo Pattern Scene.

NOTE Dopo aver registrato la Pattern Scene, sul tab corrispondente al pulsante premuto appare l'icona della nota da 1/8. Potete confermare se a quel pulsante è assegnato un tipo di arpeggio sul display Arpeggio (pagina 189) di Pattern Record.

⓰ [SF6] INFO (Information)

Potete vedere la quantità di spazio libero o utilizzato dalla memoria del sequencer. Questo riguarda tutte le Song ed i Pattern registrati nei rispettivi modi. Se la memoria usata supera la capacità massima, non è più possibile memorizzare ulteriori Song o Pattern. Se ciò accade, per eliminare song o pattern non necessari utilizzate Song Job o Pattern Job. Potete tornare al display precedente premendo il pulsante [SF6] o [EXIT].



⓱ [F1] Play

Richiama il display Play.

⓲ [F2] Play FX (Play Effect)

Richiama il display Play Effect.

⓳ [F3] Track

Richiama il display Track.

⓴ [F4] Patch

Richiama il display Patch (pagina 212).

㉑ [F5] Chain (Pattern Chain)

Richiama il display Pattern Chain (pagina 213).

㉒ [F6] Remix

Richiama il display Remix (pagina 217). Questo menù appare solo se il cursore è posizionato sulla traccia contenente dati.

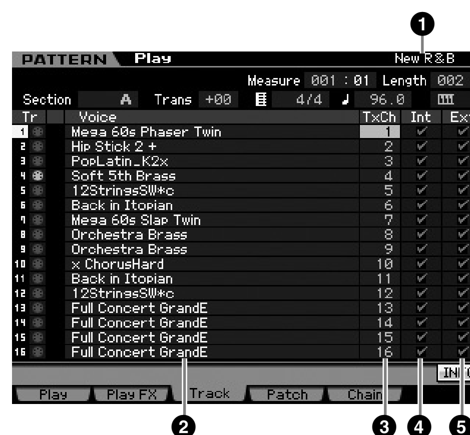
Cambiare il "carattere" ritmico del Pattern—[F2] Play FX (Play Effect)

Cambiando la temporizzazione e la velocity delle note, potete cambiare il carattere ritmico del playback del Pattern. Le impostazioni Play Effect qui effettuate sono solo temporanee e non cambiano i dati effettivi presenti nel Pattern. Le impostazioni Play Effect possono essere applicate ai dati di Pattern usando il Job Normalize Play Effect.

Il funzionamento è lo stesso del modo Song Play. Vedere pagina 183.

Impostazioni delle tracce—[F3] Track

Questo display vi fa impostare il MIDI Transmit Channel per ogni traccia.



Per i parametri senza numero, vedere il display Play (pagina 210).

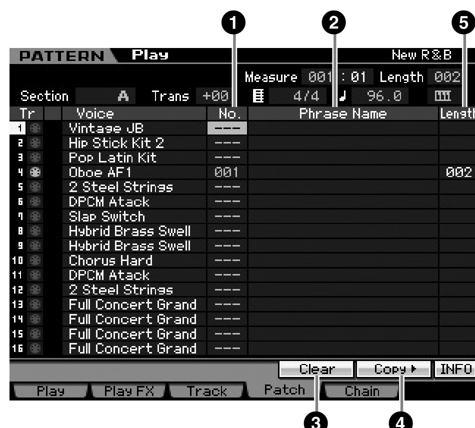
❶ Nome del Pattern (solo indicazione)
Indica il nome del Pattern corrente.

❷ Voice (Voice name) (solo indicazione)
❸ TxCh (Transmit Channel)
❹ Int (Internal Switch)
❺ Ext (External Switch)
Sono uguali a quelli presenti nel modo Song Play. Vedere pagina 184.

Reference
Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Creazione di Pattern—[F4] Patch

Questo display vi fa assegnare una “Phrase” a ciascuna traccia per creare un Pattern. Per ogni Pattern possono essere create 16 Section chiamate A – P. Potete assegnare una User Phrase creata con il Pattern corrente selezionato. Se volete adoperare “User phrase” registrate su tracce di altri Pattern, usate la funzione Phrase Data Copy, selezionata con il pulsante [SF5].



Per i parametri senza numero, vedere il display Play (pagina 210).

❶ No. (Numero della Phrase)

Determina il numero di Phrase da assegnare a una traccia. Potete selezionare una delle 256 User Phrase memorizzate nel Pattern selezionato. Dovete notare che le User Phrase per default non hanno dati. Quando è impostato su “---”, la traccia diventa vuota.

Regolazioni:--- (off), 001 – 256

NOTE Il MOTIF XS non dispone di dati Preset Phrase.

❷ Phrase Name

Indica il nome della frase o Phrase selezionata. Potete cambiarne il nome spostando il cursore qui e premendo il pulsante [SF6] CHAR.

NOTE Per istruzioni dettagliate circa l’assegnazione di un nome. vedere “Operazioni Base” a pagina 82.

❸ [SF4] Clear

Premendo questo pulsante si cancella l’assegnazione di Phrase alla traccia correntemente selezionata lasciandola vuota. Spostate il cursore sulla Phrase (traccia) da cancellare quindi premete il pulsante [SF4].

❹ [SF5] Copy

Premendo questo pulsante si copia una Phrase di un Pattern in un altro selezionato quindi la si assegna ad una traccia specifica. Ciò è utile per creare un Pattern utilizzando una Phrase prelevata da un altro Pattern.

① Phrase Sorgente

Determina il numero del Pattern e della Phrase (001 – 256) da copiare.

② Copy Sample Voice

Se questa casella è spuntata, le Sample Voice assegnate alla phrase sorgente vengono copiate nella phrase di destinazione come Sample Voice, e vengono assegnate alle tracce corrispondenti nel Pattern selezionato.

③ Current Pattern Phrase e Track

Determina il numero (001 – 256) della Phrase e traccia di destinazione (1 – 16) a cui è assegnata la Phrase.

ATTENZIONE

Qualsiasi dato preesistente nella destinazione della copia viene sovrascritto (sostituito). I dati importanti dovrebbero essere sempre salvati su un dispositivo di memorizzazione USB collegato ad un terminale USB TO DEVICE o ad un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

ATTENZIONE

Le funzioni Undo/Redo non possono essere usate con le operazioni di copiatura delle Sample Voice.

❺ Length (Solo indicazione)

Indica la lunghezza di ogni Phrase assegnata a ciascuna traccia.

Creare un Pattern

1 Selezionate un Pattern dal display Play (pagina 210).

2 Premete il pulsante [F4] per richiamare il display Patch.

3 Selezionate una Section (A – P).

Spostate il cursore sulla Section, quindi selezionate la Section desiderata usando il dial dei dati, il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO].

4 Impostate il valore di “time signature”, tempo, e durata del Pattern.

Spostate il cursore sul parametro desiderato (come length, time signature o tempo), quindi impostate il valore usando il dial dei dati, il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO].

5 Assegnate la Phrase desiderata a ogni traccia.

Spostate il cursore su una traccia, quindi impostate un numero di Phrase usando il dial dei dati, il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO]. L'assegnazione di Phrase può essere eseguita anche durante il playback del Pattern. Per confermare che la Phrase è assegnata appropriatamente, isolate la traccia a cui la Phrase viene assegnata dalla procedura seguente. Premete il pulsante [SOLO] in modo che il suo indicatore si accenda e premete uno dei pulsanti numerici [1] – [16] per selezionare una traccia alla quale avete assegnata la Phrase.
Vi sono tre metodi utilizzabili per creare una Phrase:

- Registrare la nuova frase con la funzione Pattern Record (pagina 218)
- Copiare la Phrase da un altro Pattern usando il pulsante [SF5].
- Convertire una Part dei dati di Song in una Phrase usando la funzione Get Phrase dal Song Job (pagina 225).

6 Ripetete gli step da 3 a 5 per finalizzare l'intero Pattern.

Create le Section usate per intro, melody A, melody B, tema principale (main theme) e l'ending dell'intera song.

NOTE È una buona idea usare Copy Pattern Job (pagina 227) se volete creare una Section basata su una Section già esistente o su suoni simili ad essa.

7 Premete il pulsante [STORE] per memorizzare il Pattern.

Per le istruzioni dettagliate sulla memorizzazione di un Pattern, vedere pagina 218.

Pattern Chain—[F5] Chain (Pattern Chain)

Pattern Chain vi permette di collegare parecchie Section differenti per dar luogo ad una song completa. Per esempio, create una Section A per l'intro, una Section B per la strofa (verse), una Section C per il ritornello (chorus), ed una Section D per il finale (ending) — ed avete i mattoni di base per costruire una song originale. I dati di Pattern Chain creati possono essere convertiti in dati di sequenze MIDI e memorizzati in una song. Per richiamare il display Pattern Chain, premete il pulsante [F5] Chain dal modo Pattern Play.

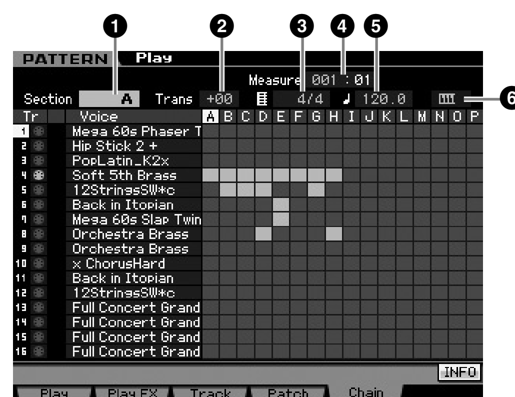
Per ogni Pattern può essere creato un Pattern Chain, permettendovi di richiamarne uno differente e dedicato ogni volta che selezionate un Pattern. Nel Pattern Chain possono essere registrati i seguenti eventi.

- Ordine di playback delle Section
- Pattern track on/off—Solo e Mute
- Cambiamento del Tempo
- Cambiamento di Time Signature

Vi sono due metodi per creare un Pattern Chain: registrare in tempo reale il playback di un Pattern dal display Pattern Record, e programmare l'ordine di playback delle Section una ad una nel display Pattern Chain Edit. I dati di Pattern Chain registrati in tempo reale possono essere editati nel display Pattern Chain Edit .

Playback di Pattern Chain—[F5] Chain

Il display Pattern Chain permette di suonare i dati di Pattern Chain creati. Premete il pulsante [F5] Chain dal modo Pattern Play per passare al display Pattern Chain Play.



L'operazione con il display Pattern Chain è fondamentalmente uguale a quella del display Pattern Play ad eccezione del numero di Pattern, che non è selezionabile. Per i dettagli sui parametri che non sono spiegati qui, vedere il display Pattern Play (pagina 210).

NOTE Secondo il parametro selezionato, appare l'icona NUM nel menù dei tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questa condizione, potete usare i pulsanti [SF1] – [SF5] e [F1] – [F5] come pulsanti numerici premendo il pulsante [SF6] NUM. Per i dettagli, vedere pagina 81.

❶ Section

Indica la Section suonata in quel momento. Qui appare "NEXT" quando il playback è in attesa del cambio Section.

❷ Trans (Transpose)

Regola il pitch del playback di Pattern Chain con incrementi di semitoni.

Regolazioni:-36 – +0 – +36

❸ Time signature

Indica la divisione o time signature assegnata al Pattern. Durante il playback, qui appare l'impostazione di time signature corrente.

❹ Measure

Indica il numero della misura del Pattern Chain che sta suonando. Potete iniziare il playback da una parte intermedia del Pattern Chain, specificando qui la misura e quindi premendo il pulsante [▶] (Play).

Regolazioni:001 – 999

❺ Tempo
Indica il tempo correntemente assegnato al Pattern. Durante il playback, qui appare il tempo corrente.
Regolazioni:5.0 – 300.0

❻ Keyboard Start
Se è inserita quest'opzione (partenza via tastiera), il playback del Pattern Chain inizia non appena premete un tasto della tastiera.
Impostazioni: on, off

Procedura di playback dei Pattern Chain

Per iniziare il playback dei Pattern Chain, richiamate il display Pattern Chain, quindi premete il pulsante [▶] (Play). Raggiunta la fine dei dati del Pattern Chain, il playback si arresta automaticamente. Potete anche premere il pulsante [■] (Stop) durante il playback per bloccarne l'esecuzione. Ripremete [▶] (Play) per riprendere il playback da quel punto. Secondo la particolarità dei dati di Chain, il Pattern viene riprodotto automaticamente con i cambi di Section, track mute e tempo — i quali vengono indicati tutti sul display in tempo reale.

NOTE Potete confermare i dati di Pattern Chain richiamando il display Pattern Chain Edit.

Pattern Chain: Registrazione Realtime —[●] Chain Record

Dal display Pattern Chain Record, potete registrare il playback del Pattern — assieme a qualsiasi cambio in tempo reale apportato. Premete il pulsante [●] (Record) dal display Pattern Chain Play per richiamare il display Pattern Chain Record. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Chain Play.

Eventi come cambi di Section, Track mute on/off e cambi di Tempo sono registrabili come dati di Pattern Chain. Il tipo di registrazione o Record Type è fisso su "replace" e non è modificabile. Conseguentemente, registrando gli eventi vengono sovrascritti e sostituiti quelli nel range già registrato. Potete anche usare la funzione Insert (pagina 216) sul display Chain Edit per creare i dati di Pattern Chain.



Per dettagli sui parametri indicati con i numeri sopra, vedere il display Chain (pagina 213). Per i dettagli su tutti gli altri, vedere il display Pattern Play (pagina 210).

Procedura di registrazione di Pattern Chain

1 Selezionate un Pattern nel display Chain Play.
Questo step è necessario perché ogni Pattern ha i propri dati di Pattern Chain dedicati.

2 Premete il pulsante [●] (Record).
Si accende l'indicatore [●] (Record) e appare il display Chain Record.

3 Impostate i parametri per l'inizio registrazione.
Qui vanno impostati i parametri base per la registrazione (es. Section, Recording Track mute, Time Signature, Tempo e così via). Dopo l'impostazione, spostate il cursore sul Tempo.

4 Impostate la misura di inizio registrazione.
Normalmente, premete il pulsante [I◀] (Top) per impostare la misura di inizio per la registrazione.

5 Premete [▶] (Play) per iniziare a registrare.
Per cambiare le Section in rempo reale e registrarle, premete il pulsante [TRACK] (la spia si accende), quindi usate i pulsanti [A] – [H], [USER 1] – [USER DR] ed il pulsante [ETHNIC]. Per inserire/disinserire Track Mute on/off, premete il pulsante [MUTE] (la spia si accende), quindi premete gli appropriati pulsanti numerici [1] – [16]. Il tempo può essere cambiato con il pulsante [DEC/NO]/[INC/YES] ruotando il dial dei dati, o utilizzando i pulsanti [SF1] – [SF5] ed [F1] – [F5] come tasti numerici dopo aver premuto il pulsante [SF6] NUM.

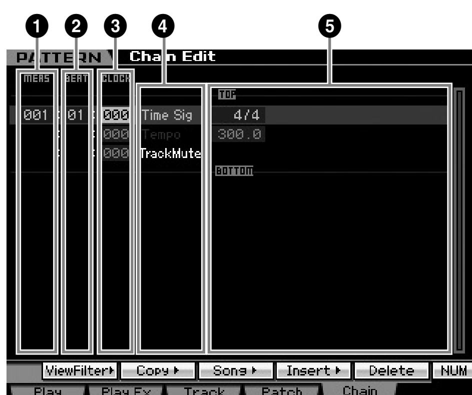
6 Premete il pulsante [■] (Stop) per bloccare la registrazione.

7 Premete il pulsante [STORE] per memorizzare i dati di Chain registrati, immettendoli nella User Memory interna.

NOTE Per ulteriori in formazioni sulla memorizzazione di un Pattern, vedere pagina 218.

Editing di un Pattern Chain—[EDIT] Chain Edit

Questo modo vi dà i controlli dettagliati per editare gli eventi del Pattern Chain registrato. Eventi come un cambio di Section, Track mute on/off, cambio di Tempo e Meter possono essere registrati come dati Pattern Chain. Premete il pulsante [EDIT] dal display Chain Play per richiamare il display Chain Edit. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Chain Play.



❶ MEAS (Measure)
❷ BEAT
❸ CLOCK

Indica la posizione dell'evento corrispondente. Modificando uno di questi valori, cambia di conseguenza la posizione dell'evento.

Impostazioni:

MEAS (Measure): 001 – 256
BEAT: 01 – 16 (Il range disponibile può cambiare secondo il valore di Meter.)
CLOCK: 000 – 479 (Il range disponibile può cambiare secondo il valore di Meter.)

❹ Tipo di Evento
❺ Impostazione dei valori

Nel modo Pattern Chain sono disponibili i seguenti eventi.

Section	Cambia la tempistica dei dati Section A – P e l'evento di End.
TrackMute	"▣" indica la traccia corrispondente è esclusa.
Tempo	005.0 – 300.0
TimeSig (Time Signature)	1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

[SF1] View Filter

Questo display vi fa selezionare i tipi di evento che appare sul display Chain Edit. È particolarmente utile quando molti tipi di eventi vengono mischiati, ma volete visualizzare solo quelli che intendete editare.

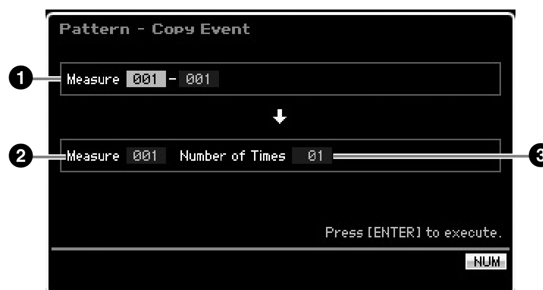


❶ Time Signature
❷ Section
❸ Track Mute
❹ Tempo Change

Nel display Chain Edit appaiono solo gli eventi la cui casella è spuntata. Se la casella è off (non spuntata), dal display sparisce l'evento corrispondente.

[SF2] Copy

La funzione di questo display vi consente di copiare gli eventi da un range specifico ad un altro.



❶ Range sorgente
❷ Posizione della Destinazione (Top Measure)

Determina il range sorgente e la misura iniziale di destinazione.

Regolazioni:001 – 256

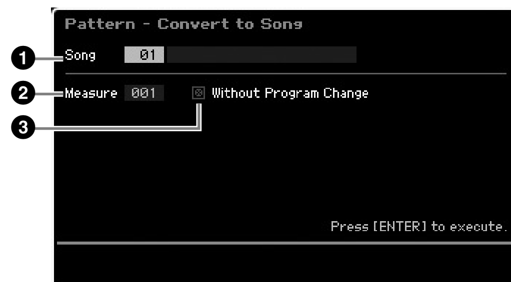
❸ Number of Times

Determina il numero di volte per cui i dati vengono copiati.

Regolazioni:01 – 99

[SF3] Song (Convert to Song)

Converte il Pattern Chain corrente in dati MIDI e li copia in una song specifica. Questa funzione è utile per creare rapidamente parti di accompagnamento per i dati di Song.



❶ Song di Destinazione

Determina la song di destinazione specificando il numero (01 – 64). Viene visualizzato il nome della song selezionata.

❷ Posizione della Destinazione (Top Measure)

Determina il numero della misura iniziale della destinazione.

Regolazioni:001 – 999

❸ Without Program Change

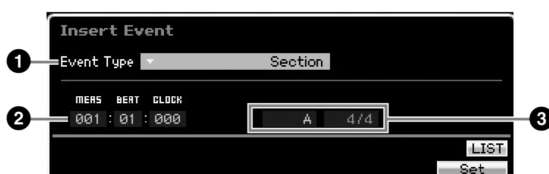
Quando è spuntata questa casella, le impostazioni Mixing e Tempo vengono copiate nella song (❶) di destinazione. Il valore di Tempo viene copiato nella misura iniziale o top measure (❷) della song di destinazione. Quando si toglie il segno di spunta, nella top measure (❷) della song di destinazione vengono copiate come eventi di Program Change anche le impostazioni di Voice in ogni Phrase.

ATTENZIONE

Questo Job sostituisce per sovrascrittura qualsiasi dato preesistente nella song di destinazione e non è disponibile Undo/Redo (pagina 223) dopo averlo eseguito. I dati importanti dovrebbero essere sempre salvati su un dispositivo di memorizzazione USB collegato ad un terminale USB TO DEVICE o ad un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

[SF4] Insert

Da questo display, potete inserire un nuovo evento nel Pattern Chain. Dopo aver impostato i parametri seguenti, premete il pulsante [F6] Set o [ENTER] per l'inserimento effettivo dell' evento.



❶ Event Type

Determina il tipo di evento da inserire.

Impostazioni: Time Signature, Section, end, Tempo Change, Track Mute

end
Indica la posizione finale del Pattern Chain.

❷ Posizione di inserimento

Specifica la posizione in cui verrà inserito il nuovo evento.

Regolazioni:
MEAS (Measure): 001 – 999
BEAT: 01 – 16 (dipende dall'impostazione meter)
CLOCK: 000 – 479 (dipende dall'impostazione meter)

❸ Valore del tipo di evento selezionato

Qui va immesso il valore dell'evento da inserire. I valori disponibili dipendono dall'Event Type (❶) selezionato.

Regolazioni:
Time Signature: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4
Section: A – P, end (fine dei dati)
Tempo Change: 005.0 – 300.0
Track Mute: m (mute on), blank o vuoto (mute off)

[SF5] Delete

Elimina l'evento selezionato. Questo pulsante non è disponibile quando il cursore è posizionato nell'evento Time Signature, Tempo Change o all'inizio/termine dei dati.

Procedura di Pattern Chain Edit

1 Selezionate un Pattern sul display Chain Play.

Questo step è necessario perché ogni Pattern ha i propri dati di Pattern Chain dedicati.

2 Premete il pulsante [EDIT] per richiamare il display Chain Edit.

3 Editate gli eventi già registrati.

Spostate il cursore su ciascun parametro, quindi impostatene il valore usando il dial, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Per facilitare la ricerca dei parametri desiderati, usate il display View Filter richiamabile con il pulsante [SF1]. Potete usare la funzione Copy con il pulsante [SF2] per copiare gli eventi da un range specificato in un altro.

Se volete eliminare l'evento, spostate il cursore su quello da eliminare e premete [SF5].

Per inserire un evento nuovo, premete il pulsante [SF4] per richiamare il display Insert. Da qui, potete immettere gli eventi, uno ad uno.

4 Convertite in una song i dati del Pattern Chain creato.

Con il display Convert To Song richiamato con il pulsante [SF3], potete convertire i dati del Pattern Chain creato nei dati di sequenza MIDI e copiare in una song specificata i dati convertiti. Questa funzione è utile per creare rapidamente parti di accompagnamento per i dati di Song.

5 Memorizzate i dati del Pattern Chain creato nella User Memory interna.

Dalla finestra Store richiamabile con il pulsante [STORE], potete inserire nella memoria interna il Pattern corrente, inclusi i dati del Pattern Chain creato. Una volta memorizzati i dati di Pattern, il Pattern Chain incluso nel Pattern rimane memorizzato anche dopo lo spegnimento.

Immissione di nuovi eventi

1 Dal display Chain Edit, premete il pulsante [SF4] Insert per richiamare la finestra Insert.

2 Specificate il tipo di evento da inserire, il punto di inserimento (measure, beat e clock) e il valore del parametro dell'evento.

3 Premete il pulsante [F6] Set per inserire l'evento nella posizione specificata.

Potete continuare l'inserimento di nuovi eventi poiché la finestra Insert Event resta aperta. Premete il pulsante [ENTER] per l'inserimento effettivo dell'evento e chiudere la finestra Insert.

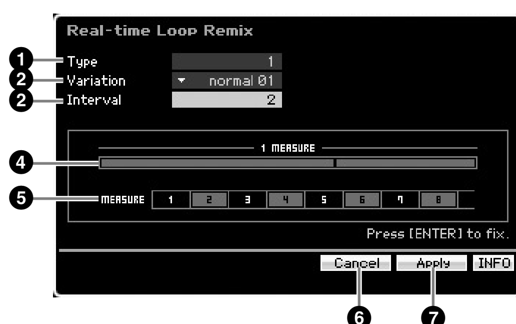
4 Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Chain Play.

Divisione dei dati di Pattern per creare un nuovo Pattern—[F6] Remix

La funzione Remix divide in parecchi pezzi della durata della nota specificata i dati MIDI in una traccia selezionata e casualmente ne riarrangia una porzione, consentendovi di creare facilmente variazioni ritmiche completamente nuove ed esclusive – il tutto da un singolo Pattern.

NOTE Se Remix viene usata su una traccia contenente una sample voice "sliced", cioè spezzettata, i vari segmenti del campione vengono riarrangiati con tempi variati. Le sample voice possono essere create eseguendo il campionamento con il Sampling Type impostato su "slice+seq" o eseguendo il Job Sample Slice.

NOTE Il display Remix è disponibile solo quando il cursore è posizionato sulla traccia contenente dati.



❶ Type

Determina come è divisa una singola misura. Il punto di divisione e la quantità variano secondo questa impostazione Type. Appare il diagramma del Type selezionato. Vedere sotto (❹).

Regolazioni: 1 – 16

❷ Variation

Determina come vengono riarrangiati i segmenti suddivisi da Type (❶). Le regole di divisione e riarrangiamento cambiano secondo le impostazioni di Variation.

Impostazioni: normal 01 – 16, reverse 01 – 16, break 01 – 16, pitch 01 – 16, roll 01 – 16, fill 01 – 48

normal 01 – 16
I dati originali vengono solo divisi e riarrangiati. Sono previste 16 variazioni.

reverse 01 – 16
Oltre al riarrangiamento dei dati divisi, alcune porzioni di dati potrebbero essere suonate al contrario. Sono previste 16 variazioni.

break 01 – 16
Oltre al riarrangiamento dei dati divisi, alcune porzioni di dati potrebbero essere eliminate per creare dei break. Sono previste 16 variazioni.

pitch 01 – 16
Oltre al riarrangiamento dei dati divisi, alcune porzioni di dati potrebbero essere spostate di pitch. Sono previste 16 variazioni.

roll 01 – 16
Oltre al riarrangiamento dei dati divisi, alcune porzioni di dati potrebbero essere suonate con un effetto "roll". Sono previste 16 variazioni.

fill 01 – 48
Oltre al riarrangiamento dei dati divisi, alcune porzioni di dati potrebbero essere suonate con un effetto "fill". Sono previste 48 variazioni.

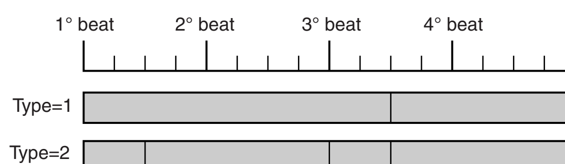
❸ Interval

Determina l'intervallo delle misure per cui l'operazione Remix viene eseguita. In altre parole, questo parametro determina le misure a cui è applicato il Remix. Quando questo parametro è su "1", Remix è applicata a tutte le misure. Se è su "2", il Remix è applicato solo alla seconda, quarta, sesta misura e così via. Se è impostata su "3", Remix è applicata alla terza misura, alla sesta, alla nona e così via. Le misure a cui è applicato Remix appaiono sul display. Vedere sotto (❺).

Regolazioni: 1 – 8

❹ Diagramma del tipo

Indica il punto e l'entità della divisione determinata da Type (❶). Il diagramma sotto indica i punti di divisione con risoluzione di note da 1/16. Se Type è su "1", per esempio, i dati vengono divisi sul levare prima del movimento o beat 4. Se Type è impostato su "2", i dati vengono divisi in tre punti: il levare (upbeat) prima del beat 2, il battere (downbeat) di beat 3, e il levare (upbeat) prima del beat 4.



❺ Diagramma dell'Intervallo

Indica le misure a cui il Remix è applicato. Queste misure sono posizionate sullo stesso intervallo determinato dal parametro Interval (❸). L'esempio sotto è il risultato dell'impostazione di Interval (❸) su "2."



❻ [SF4] Cancel

Premendo questo pulsante si cancella il Remix più recente che non è stato ancora fissato. Questo pulsante non è disponibile dopo che il risultato di Remix è fissato o prima che il Remix venga eseguito.

❼ [SF5] Apply

Premendo questo pulsante si esegue il Remix. Se il risultato non vi soddisfa, premete il pulsante [SF4] e riprovate il Remix. Se il risultato vi soddisfa premete il pulsante [ENTER] per fissare i dati rimixati.

Procedura Remix

1 **Impostate Type (❶), Variation (❷) e Interval (❸).**

2 **Premete il pulsante [SF5] per eseguire il Remix.**

3 **Confermate il risultato dell'operazione Remix.**
Se il risultato non vi soddisfa, premete il pulsante [SF4] e riprovate il Remix.

4 **Premete il pulsante [ENTER] per fissare il risultato del Remix.**

5 **Premete il pulsante [STORE] per memorizzare il Pattern nella User Memory interna.**

Registrazione di Pattern

Nel modo Pattern Record, potete registrare la vostra performance sulla tastiera per creare una Phrase (frase) come materiale base dei dati di Pattern. La Phrase creata è assegnata automaticamente alla traccia specificata. Premete il pulsante [●] (Record) dal modo Pattern Play per entrare nel modo Pattern Record.

NOTE La registrazione dei dati audio può essere eseguita nel modo Sampling Record (pagina 242).

Registrazione Realtime

Questo metodo vi permette di registrare i dati di performance così come vengono eseguiti e catturando tutte le sfumature di una vera esecuzione. La registrazione può essere eseguita mentre viene monitorato il playback delle altre tracce. Potete selezionare uno dei due metodi di registrazione in tempo reale o realtime: Replace e Overdub.

Procedura di registrazione Pattern

Ecco una presentazione del processo di registrazione di un Pattern.

1 Selezionate un Pattern, quindi una Section da registrare.

Premete il pulsante [PATTERN] per passare al display Pattern Play (pagina 210) e selezionate un Pattern, quindi una Section da registrare. Selezionate solo un pattern vuoto se volete crearne uno nuovo partendo da zero. Se non avete un pattern vuoto, cancellatene uno mediante la funzione Clear Pattern Job (pagina 228).

2 Premete il pulsante [●] (Record) per richiamare il display Record Setup (pagina 219).

3 Impostate i parametri relativi alla registrazione nel display Record Setup.

Selezionate la traccia da registrare ed il metodo per predisporre la registrazione del Pattern.
Selezionando una traccia alla quale non sia stata assegnata alcuna Phrase, la vostra esecuzione alla tastiera verrà registrata in una Phrase vuota che sarà assegnata alla traccia di registrazione. Se, invece, selezionate una traccia già contenete una Phrase ad essa preassegnata, quest'ultima verrà sostituita dalla vostra esecuzione registrata. Per registrare con l' Arpeggio, dal display Arpeggio predisponete i parametri necessari (pagina 219).

4 Registrate in tempo reale la vostra esecuzione alla tastiera per creare una Phrase.

Premete il pulsante [▶] (Play) per dare inizio alla registrazione. Per bloccarla, premete il pulsante [■] (Stop).

5 Editate la Phrase registrata usando Pattern Job (pagina 222) e Pattern Edit (pagina 220).

6 Premete il pulsante [STORE] per immettere il Pattern (inclusa la Phrase registrata) nella User Memory interna.

Premete il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Pattern Store, quindi memorizzate il Pattern creato. Ciò garantisce che il Pattern creato verrà mantenuto anche dopo lo spegnimento.

⚠ *ATTENZIONE*

Il Pattern registrato va perduto quando se ne seleziona uno differente, richiamando un modo operativo differente o spegnendo lo strumento. Accertatevi che i dati di Pattern vengano conservati nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionarne un altro, di richiamare un altro modo o di spegnere.

7 Salvate i dati del Pattern creato su un dispositivo di memorizzazione USB o su un computer collegato (pagina 278).

Memorizzare un Pattern—[STORE] (Pattern Store)

Qui ci occupiamo della memorizzazione dei pattern registrati ed editati. Eseguendo l'operazione Store, i dati di Pattern da voi creati vengono conservati anche dopo lo spegnimento dello strumento. Premendo [STORE] viene richiamata la finestra Pattern Store.
Con l'operazione Pattern Store vengono salvati i seguenti dati:

Dati di sequenza
Il Pattern correntemente selezionato (Section A – P), Pattern Chain, Phrase 001 – 256

Dati del generatore di suono
Le impostazioni Mixing (parametri Common Edit e Part Edit)

NOTE Le voci Mixing possono essere editate nella finestra Mixing Voice Store (pagina 240).

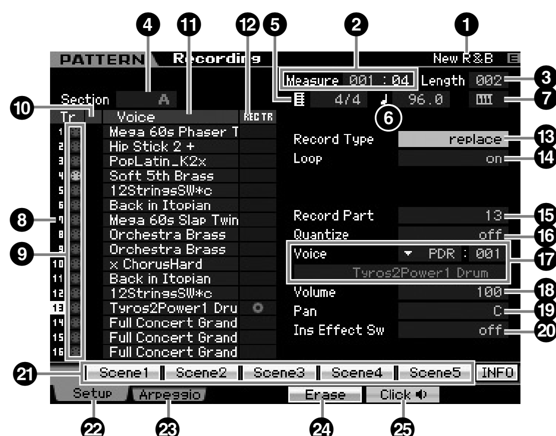
L'operazione Pattern Store è uguale a quella di Voice Store (pagina 97) e Song Store (pagina 186).

⚠ *ATTENZIONE*

Quest'operazione sovrascrive i dati preesistenti nel Pattern di destinazione. Selezionatene uno che non contenga dati o che contenga dati non necessari.

NOTE Se non c'è abbastanza spazio nella memoria per la Song/il Pattern, appare un messaggio che vi avverte che non potete memorizzare ulteriori Song/Pattern. Se ciò accade, eliminate Pattern/Song che non vi occorrono usando Song/Pattern Job, quindi ritentate l'operazione Store.

Preparare la registrazione di Pattern—[F1] Setup



❶ Nome del Pattern (Solo indicazione)
Indica il nome del Pattern selezionato. Può essere selezionato nel display Pattern Play (pagina 210).

❷ Measure
Determina la posizione in cui ha inizio la registrazione. Indica anche la sua posizione corrente.

Regolazioni:
Measure: 001 – 256
Beat: Solo indicazione



❸ Length
Determina la lunghezza o durata del Pattern. Rappresenta inoltre la lunghezza della Phrase creata con la procedura di registrazione.

Regolazioni:001 – 256

❹ Section (solo indicazione)
Indica la Section da registrare. Essa può essere impostata dal display Pattern Play (pagina 210).

❺ Time signature (Meter)
Determina il tempo di divisione (time signature) per il Pattern.

Impostazioni:1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

❻ Tempo
È lo stesso del modo Song Record. Vedere pagina 187.

❼ Keyboard Start o inizio da tastiera
Se è predisposto (Keyboard Start è on), la registrazione del Pattern ha inizio quando premete un tasto qualsiasi della tastiera.

Impostazioni: (on), (off)

❽ Track number (Solo indicazione)
❾ Track type (Solo indicazione)
❿ Mute/Solo (Solo indicazione)
⓫ Voice Name (Solo indicazione)
Sono gli stessi del modo Song Record. Vedere pagina 187.

⓬ REC TR (Record Track)
Determina la traccia da registrare. Spostate il cursore sulla traccia desiderata o premete uno dei pulsanti numerici [1] – [16] con la spia TRACK accesa in modo che appaia il cerchietto rosso nella corrispondente colonna della REC TR.

Impostazioni:1 – 16

⓭ Record Type
Determina il metodo di registrazione.

Impostazioni:replace, overdub

replace
Potete usare questo metodo per sovrascrivere in tempo reale su dati preesistenti nella traccia. I dati originali vengono cancellati.

overdub
Potete usare questo metodo per aggiungere ulteriori dati a quelli già presenti in una traccia. I dati preesistenti vengono mantenuti.

⓮ Loop (Registrazione Loop)
Determina se la registrazione viene messa in loop (in ciclo) quando si effettua la registrazione tipo Realtime (in tempo reale). Se è on, durante la registrazione real-time, la “phrase” viene riprodotta ripetutamente. Questo è comodo quando si registrano le “drum Part” con l’opzione “overdub”, permettendo in tal modo di aggiungere differenti strumenti ad ogni passata. Se è su off, la registrazione si arresta dopo una sola passata conclusa la “phrase”.

⓯ Record Part
⓰ Quantize (Record Quantize)
⓱ Voice
⓲ Volume
⓳ Pan
⓴ Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)
Sono gli stessi del modo Song Record. Vedere pagina 188.

㉑ [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5
Premendo questi pulsanti mentre registrate, si cambiano simultaneamente le impostazioni dei parametri relativi a Pattern Scene e Arpeggio. Per i dettagli, vedere la descrizione degli stessi pulsanti nel modo Pattern a pagina 211.

㉒ [F1] Setup
Premendo questo pulsante si ritorna dal display precedente a quello di Record Setup.

㉓ [F2] Arpeggio (Record Arpeggio)
È la stessa operazione possibile sul display Record Arpeggio (pagina 189) nel modo Song.

㉔ [F4] Erase

Questo menù appare non appena inizia la registrazione. Durante la registrazione del Pattern, premendo il tasto mentre tenete premuto il pulsante [F4] vengono cancellati tutti gli eventi di nota del tasto premuto. È utile nella registrazione loop poiché vi consente di eliminare velocemente le note sbagliate suonate per un tasto specifico.

㉕ [F5] Click

È lo stesso del modo Song Record. Vedere pagina 188.

Procedura di registrazione Realtime

Questa sezione spiega come registrare la vostra performance usando le caratteristiche di registrazione in tempo reale o Realtime Recording. Ricordate che la procedura è differente in base a Record Type e Record Track impostati dal display Record Setup.
L'operazione è uguale a quella nel display Song Record (pagina 189).

Editing di Eventi MIDI (Pattern Edit)

Il modo Song Edit vi consente di editare le "phrase" già registrate o di inserire i nuovi dati nelle Phrase. Può servire a correggere errori o ad aggiungere dinamiche o effetti come il vibrato per rifinire e completare la Phrase.
Premete il pulsante [EDIT] dal modo Pattern Play per passare al modo Pattern Edit.

NOTE Il modo Pattern Edit vi dà controlli generali e dettagliati per l'editing di eventi MIDI delle singole tracce del Pattern. Gli eventi MIDI sono messaggi (come note on/off, numero di nota, numero di program change ecc.) che costituiscono i dati di una traccia registrata.

NOTE Come il modo Song Edit, Pattern Edit è formato dal display Event List e dalla finestra Insert Event. Il primo vi fa correggere o eliminare eventi MIDI già inseriti e la seconda vi fa inserire nuovi eventi nel Pattern. Con la finestra Insert Event, potete inserire gli eventi uno ad uno. Il display Event List appare sempre quando viene richiamato il modo Pattern Edit per la prima volta.

Editing dei dati registrati

Questa sezione mostra come correggere o eliminare eventi registrati precedentemente.

1 Selezionate la traccia da editare nel display Pattern Play.

Per editare una determinata "phrase", premete il pulsante [F4] per richiamare il display Patch (pagina 212), quindi selezionate la "Phrase" desiderata.

2 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Pattern Edit.

Appare il display Event List (pagina 221) del Pattern.

NOTE Potete selezionare la traccia desiderata con i pulsanti numerici [1] – [16] premendo il pulsante [TRACK] (la spia si accende) dopo essere entrati nel modo Pattern Edit .

3 Spostate il cursore sull'evento o parametro da editare.

Usate il pulsante [Λ]/[V] (Cursore su/giù) per spostare il cursore sull'evento desiderato. Premete il pulsante [◀◀] (Rewind)/[▶▶] (Fast Forward) per spostare il cursore di singole misure. Usate il pulsante [<]/[>] (Cursore sinistro/destro) per spostare il cursore sul parametro da editare.

NOTE Per dettagli sui singoli eventi e parametri, vedere pagina 76.

NOTE Per restringere il campo di ricerca, usate la funzione View Filter (pagina 221) che vi aiuta a cercare rapidamente gli eventi desiderati.

4 Cambiate le impostazioni di parametri o la posizione di eventi.

Editate il valore usando i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] ed il dial dei dati. L'evento editato lampeggia sul display.
Cambiate la posizione dell'evento editando MEAS (measure), BEAT, e CLOCK.
Premete il pulsante [F6] per eliminare l'evento nella posizione del cursore.

5 Terminato l'editing di un parametro, premete il pulsante [ENTER] per confermare ed inserire il cambiamento (l'evento smette di lampeggiare).

Se il cursore viene spostato su un nuovo evento mentre lampeggia ancora quello corrente, l'editing di quest'ultimo viene cancellato.

6 Premete [EXIT] per ritornare al modo Pattern Play.

7 Premete il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Pattern Store (pagina 218), quindi memorizzate il Pattern creato.

Inserimento del nuovo evento

Questa sezione mostra come inserire nuovi eventi nel Pattern corrente.

1 Dal display Event List, premete il pulsante [F5] Insert per richiamare la finestra Insert Event.



2 Specificate il tipo di evento da inserire, il punto di inserimento (measure, beat e clock) e il valore del parametro relativo all'evento.

Quando il cursore è posizionato su Event Type, potete richiamare l'elenco dei tipi di evento da inserire premendo [SF6] LIST e selezionandone uno dall'elenco. Per i dettagli sui singoli eventi e parametri, vedere pagina 76.

3 Premete il pulsante [F6] Set per inserire l'evento nella posizione specificata.

La finestra Insert Event resta aperta, consentendovi di continuare ad inserire nuovi eventi. Premete il pulsante [ENTER] per procedere all'effettivo inserimento dell'evento e chiudere la finestra Insert Event.

4 Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Event List.

Display Event List

Nel display Event List, sono elencati gli eventi MIDI (inclusi principalmente valori come note number, velocity e control change) e possono essere editati.
Qui potete editare o eliminare gli eventi registrati precedentemente.

È lo stesso del display Event List nel modo Song Edit. Per i dettagli, vedere pagina 193.

Cambiare la vista degli eventi MIDI—[F2] ViewFilter

È lo stesso di View Filter nel modo Song Edit. Per i dettagli, vedere pagina 194.

Pattern Job

Il modo Pattern Job contiene una serie completa di strumenti di editing e le funzioni per trasformare i dati utilizzabili per modificare il suono di Pattern o Phrase. Comprende anche varie operazioni comode come la copiatura o la cancellazione dei dati. Sono disponibili 36 Job.

Funzioni	Descrizione
[F1] Undo/Redo	Il Job Undo cancella i cambiamenti da voi apportati nell'operazione più recente, riportando i dati alla condizione precedente. "Redo" cancella Undo e ripristina i cambiamenti fatti.
[F2] Note	Job Note Data - Applicazioni relative ai dati delle note
01: Quantize	Sono gli stessi del modo Song Job. Vedere pagina 195.
02: Modify Velocity	
03: Modify Gate Time	
04: Crescendo	
05: Transpose	
06: Glide	
07: Create Roll	
08: Sort Chord	
09: Separate Chord	
[F3] Event	Job Event - Applicazioni relative agli Eventi
01: Shift Clock	Sono gli stessi del modo Song Job. Vedere pagina 195.
02: Copy Event	
03: Erase Event	
04: Extract Event	
05: Create Continuous Data	
06: Thin Out	
07: Modify Control Data	
08: Beat Stretch	
[F4] Phrase	Job Phrase - Applicazioni relative alle "Phrase"
01: Copy Phrase	Copia tutti i dati da una Phrase selezionata in un'altra scelta come destinazione.
02: Exchange Phrase	Scambia il contenuto di due Phrase.
03: Mix Phrase	Combina tutti i dati da due user Phrase selezionate.
04: Append Phrase	Aggiunge una Phrase alla fine di un'altra per crearne una più lunga.
05: Split Phrase	Divide una Phrase selezionata in due Phrase separate.
06: Get Phrase from Song	Copia un segmento di dati di sequenza della traccia da una song nella Phrase designata come destinazione.
07: Put Phrase to Song	Copia una user Phrase selezionata in un'area specifica della song selezionata.
08: Clear Phrase	Elimina tutti i dati dalla Phrase selezionata.
[F5] Track	Job Track - Applicazioni relative alle tracce
01: Copy Track	Questo Job copia tutti i dati dalla traccia di una sorgente specificata in una traccia di destinazione.
02: Exchange Track	Questo Job scambia o inverte il tipo di dati specificato fra due tracce determinate nella song corrente.
03: Mix Track	Questo Job miscela tutti i dati da due tracce selezionate.
04: Clear Track	Questo Job elimina tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia selezionata o da tutte le tracce.
05: Normalize Play Effect	Riscrive i dati nella traccia selezionata in modo da consentire di incorporare le impostazioni correnti di Play FX/Groove/MIDI Delay.
06: Divide Drum Track	Separa gli eventi di nota in una drum performance assegnata ad una traccia specificata, e colloca le note corrispondenti in differenti strumenti "drum" in tracce separate (tracce da 1 a 8).
07: Put Track to Arpeggio	Questo Job copia i dati in misure specifiche di una traccia per creare i dati di Arpeggio.
[F6] Pattern	Job Pattern - Applicazioni relative ai Pattern
01: Copy Pattern	Questo Job copia tutti i dati da un Pattern sorgente selezionato in un altro scelto come destinazione.
02: Append Pattern	Attacca un Pattern alla fine di un altro per crearne uno più lungo.
03: Split Pattern	Divide un Pattern selezionato in due separati.
04: Clear Pattern	Elimina tutti i dati dal Pattern selezionato o da tutti i Pattern.

Procedura di Pattern Job

1 Premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Pattern Job.

2 Selezionate il menù del Job desiderato premendo uno dei pulsanti [F1] – [F6].

3 Spostate il cursore sul Job desiderato usando il dial dei dati, i pulsanti cursore, i pulsanti [INC/DEC] e [DEC/NO], quindi premete il pulsante [ENTER] per richiamare il display Job.

4 Spostate il cursore sul parametro desiderato, quindi impostate il valore usando il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

5 Dopo l'impostazione, premete il pulsante [ENTER] per eseguire il Job.

A job ultimato, appare il messaggio “Completed”.

⚠ *ATTENZIONE*

In alcuni Job, l'operazione sovrascrive sui dati preesistenti nella memoria di destinazione. I dati importanti dovrebbero sempre essere salvati su un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o a un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

6 Premete due volte il pulsante [EXIT] per tornare al display Pattern Play.

NOTE Se nel range specificato non ci sono dati, sul display appare “No Data” e non è possibile eseguire il Job.

NOTE Se fate un errore o volete confrontare il suono dei dati prima e dopo l'esecuzione di un Job, premete il pulsante [F1] per usare la funzione Undo/Redo.

⚠ *ATTENZIONE*

Anche se è stata completata un'operazione Job, selezionando un Pattern differente o spegnendo lo strumento senza memorizzare preventivamente i dati di Pattern, essi vanno perduti. Accertatevi di salvarli nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare un Pattern differente o spegnere lo strumento.

NOTE Alcuni dei Job che vi consentono di copiare la Sample Voice dalla sorgente alla destinazione eseguono l'effettiva copiatura solo quando nella traccia sorgente sono registrati gli eventi Bank Select e Program Change che specificano la Sample Voice.

[F1] Undo/Redo

È lo stesso del modo Song Job. Vedere pagina 196.

[F2] Job relativi alle Note

Nel modo Pattern, questi job sono fondamentalmente gli stessi del modo Song Job. Tuttavia, a differenza da quest'ultimo, i Note Job relativi ai Pattern vengono applicati alle Phrases (001 – 256) e ad un range selezionato nella Phrase (measure : beat : clock).

[F3] Job relativi agli Event

Nel modo Pattern, questi job sono fondamentalmente gli stessi del modo Song Job. Tuttavia, a differenza da quest'ultimo, i Note Job relativi ai Pattern vengono applicati alle Phrases (001 – 256) e ad un range selezionato nella Phrase (measure : beat : clock)

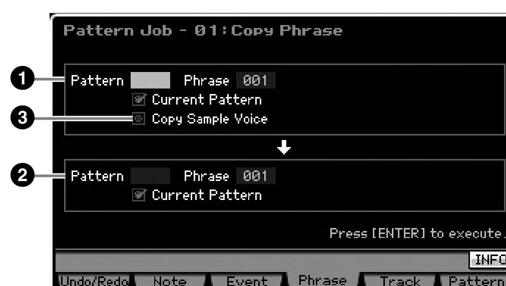
NOTE In “03: Erase Event Job,” “Tempo Change,” “Scene Memory,” o “Track Mute” non possono essere selezionati come Event Type, a differenza di Song Erase Event Job.

NOTE In “05: Create Continuous Data Job” e “07: Modify Control Data Job,” “Tempo Change” non possono essere selezionati come Event Type, a differenza del modo Song Job.

[F4] Job relativi alle “Phrase”

01: Copy Phrase

Copia una frase o “Phrase” selezionata in quella designata come destinazione. Possono essere copiate anche le Sample Voice usate nella Phrase selezionata. Ciò è utile per creare un Pattern e se desiderate usare i dati di una Phrase prelevandoli da un altro Pattern.



❶ Phrase sorgente
❷ Phrase destinazione

Determina il numero di Pattern (01 – 64) e di Phrase (001 – 256) rispettivamente della sorgente e della destinazione.

❸ Copy Sample Voice

Se questa casella è spuntata, le Sample Voice assegnate alla Phrase sorgente vengono copiate come Sample Voice in quella di destinazione, e sono assegnate alle corrispondenti tracce all'interno del Pattern selezionato. Accertatevi che questo parametro sia su on, quando copiate la Phrase utilizzando la Sample Voice. Se nel Pattern di destinazione non c'è abbastanza memoria disponibile per i dati della Sample Voice, sul display appare un messaggio di avvertimento e non sarà possibile la copia dei dati. Se questo si verifica, usate il Sample Job 02: Delete per eliminare campioni o sample non utilizzati, quindi riprovate.

⚠ ATTENZIONE

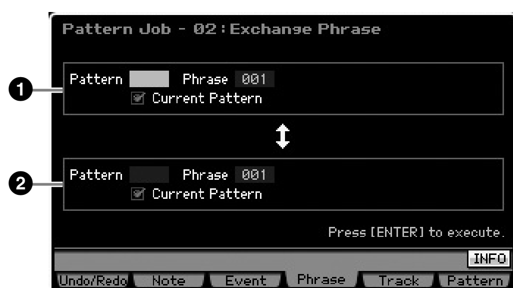
I dati preesistenti nella destinazione della copia vengono sostituiti per sovrascrittura.

⚠ ATTENZIONE

Undo/Redo non possono essere usate con un'operazione di copia di una Sample Voice.

02: Exchange Phrase

Scambia o "inverte" il contenuto fra due Phrase specificate. È utile quando volete scambiare due Phrase ognuna delle quali è assegnata ad un Pattern diverso.



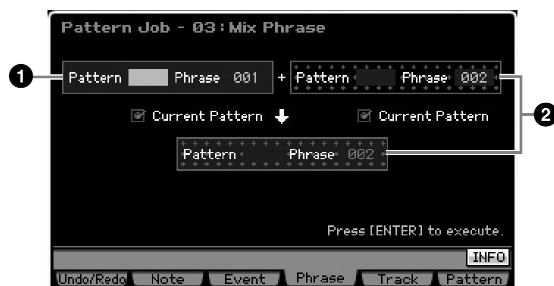
❶ Phrase da scambiare
❷ Phrase da scambiare

Determina rispettivamente il numero di Pattern (01 – 64) e di Phrase (001 – 256) da scambiare.

NOTE Se questo Job è applicato alle Phrase che usano le Sample Voice, queste non vengono scambiate.

03: Mix Phrase

Questo Job effettua il mixing dei dati di due Phrase user selezionate — ❶ e ❷— e colloca il risultato in Phrase ❷. Ciò è utile per creare una nuova Phrase miscelandone due suonate, ad esempio, con differenti strumenti "drum".



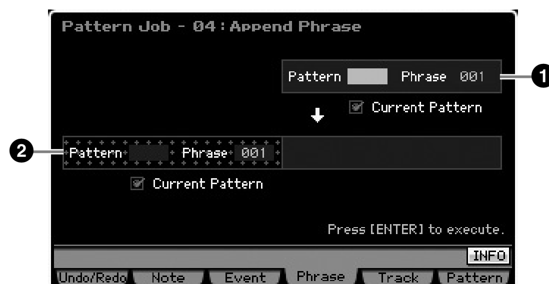
❶ Phrase originale
❷ Phrase originale e Phrase di destinazione

Determina rispettivamente i numeri di Pattern (01 – 64) e di Phrase (001 – 256) da miscelare. L'esecuzione di questo Job effettua il mixing delle due User Phrase selezionate — ❶ e ❷— e colloca il risultato nella Phase ❷.

NOTE Ricordate che applicando questo Job alle Phrase con le Sample Voice non viene efftettuato il mixing di queste ultime.

04: Append Phrase

Questo Job attacca una sola Phrase (❶) alla fine di un'altra (❷) per crearne una più lunga.



❶ Phrase originale
❷ Phrase originale e Phrase di destinazione

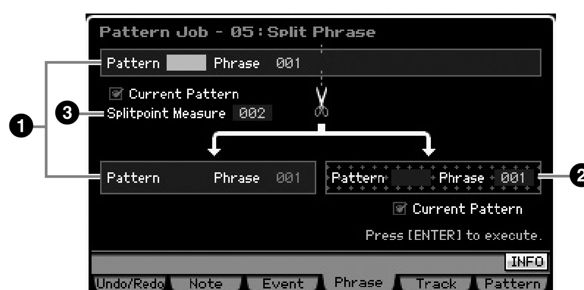
Determina rispettivamente i numeri di Pattern (01 – 64) e di Phrase (001 – 256) da legare. L'esecuzione di questo Job attacca una Phrase (❶) alla fine della Phrase (❷).

NOTE Ricordate che applicando questo Job alle Phrase con le Sample Voice non viene attaccata la Sample Voice della Phrase (❶) sorgente.

NOTE Se il Pattern diventa più lungo di 256 misure, come risultato di quest'operazione apparirà un messaggio d'errore ed il Job non verrà reso esecutivo.

05: Split Phrase

Questo Job suddivide la Phrase (❶) selezionata in due separate (❶ e ❷). La Phrase ❶ viene suddivisa nel punto di divisione o Split Point (❸).



❶ Phrase originale

Determina la Phrase originale da suddividere selezionando il numero di Pattern (01 – 64) e di Phrase (001 – 256). L'esecuzione del Job lascia la parte prima dello Split Point (❸) della Phrase originale.

❷ Phrase di destinazione

Determina la Phrase di destinazione dello split selezionando il numero di Pattern (off, 01 – 64) e di Phrase (off, 001 – 256). L'esecuzione del Job copia la parte dopo lo Split Point in questa Phrase di destinazione dello split. Se Pattern o Phrase sono su "off," verrà eliminata la parte dopo lo Split Point della Phrase originale.

⚠ *ATTENZIONE*

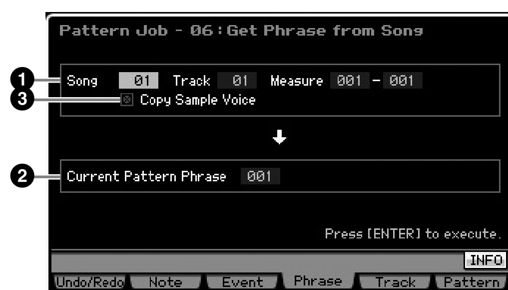
Questo Job sostituisce per sovrascrittura i dati preesistenti nella Phrase (❷) di destinazione dello split.

❸ Split Point Measure

Determina la misura (002 – 256) in cui la Phrase verrà divisa o "splittata".

06: Get Phrase from Song

Questo Job copia un segmento dei dati della traccia della sequenza da una song in una Phrase designata come destinazione. È utile quando avete trovato un pattern di drum (batteria) o basso in una song e volete usarlo nel Pattern.



❶ Song, Track e Measure sorgente

Determina il numero della Song sorgente (01 – 64), della Track (01 – 16) e il range di measure (001 – 999) della Song. Se il range di misure specificato è superiore a 257, sul display appare in messaggio di avvertimento e il Job non viene eseguito. In tal caso, reimpostate Measure in modo che il range rientri nelle 256 misure.

❷ Phrase di destinazione

Determina la Phrase di destinazione selezionando il numero di Phrase (001 – 256). La Phrase di destinazione può essere specificata fra quelle presenti nel Pattern corrente.

⚠ *ATTENZIONE*

I dati preesistenti nella destinazione della copia vengono sostituiti per sovrascrittura.

❸ Copy Sample Voice

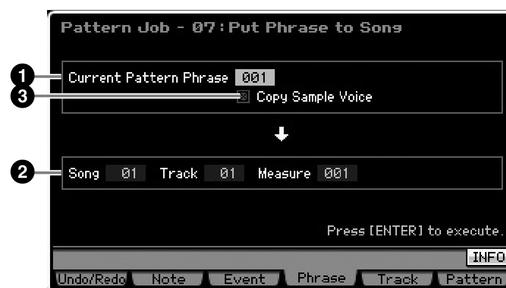
Se questa casella è spuntata, le Sample Voice usate nei dati sorgente vengono copiate come Sample Voice in quella di destinazione, e sono assegnate alla traccia del Pattern di destinazione. Accertatevi che questo parametro sia su on, quando copiate la Sample Voice. Se nel Pattern di destinazione (quello corrente) non c'è abbastanza memoria disponibile per i dati della Sample Voice, sul display appare un messaggio di avvertimento e non sarà possibile la copia dei dati. Se questo si verifica, usate il Sample Job 02: Delete per eliminare campioni o sample non utilizzati, quindi riprovate.

⚠ *ATTENZIONE*

Undo/Redo non sono utilizzabili per un'operazione di copiatura di una Sample Voice.

07: Put Phrase to Song

Copia una User Phrase selezionata in un'area specificata di una song selezionata.



❶ Phrase sorgente

Determina il numero della Phrase (001 – 256) da copiare.

❷ Song, Track e Measure di destinazione

Determina il numero della Song (01 – 64), di Track (01 – 16) e il range di measure designate come destinazione (001 – 999).

⚠ *ATTENZIONE*

I dati preesistenti nella traccia di destinazione e nel range di misure con la copiatura vengono sostituiti per sovrascrittura.

❸ Copy Sample Voice

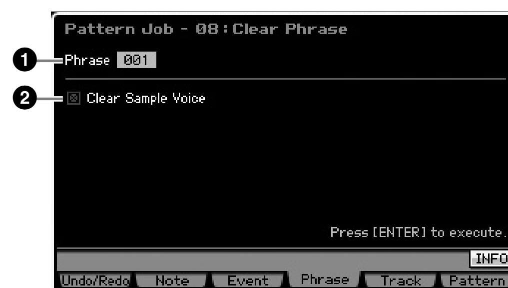
Se questa casella è spuntata, le Sample Voice usate dalla Phrase sorgente vengono copiate come Sample Voice nella song di destinazione, e sono assegnate alla traccia della song di destinazione. Accertatevi che questo parametro sia su on, quando copiate una Phrase utilizzando una Sample Voice. Se nella song di destinazione non c'è abbastanza memoria disponibile per i dati della Sample Voice, sul display appare un messaggio di avvertimento e non sarà possibile la copia dei dati. Se questo si verifica, usate il Sample Job 02: Delete per eliminare campioni o sample non utilizzati, quindi riprovate.

⚠ *ATTENZIONE*

Undo/Redo non sono utilizzabili per un'operazione di copiatura di una Sample Voice.

08: Clear Phrase

Job elimina tutti i dati dalla Phrase selezionata.



❶ Phrase

Determina il numero della Phrase (001 – 256) da cancellare.

❷ Clear Sample Voice
Quando è spuntata la casella, viene eliminata anche la Sample Voice assegnata alla Phrase sopra specificata.

ATTENZIONE

Undo/Redo (pagina 196) non può essere usata per annullare/ripristinare l'operazione di Delete.

[F5] Applicazioni relative alle tracce

01: Copy Track

Questo Job copia tutti i dati da una traccia sorgente specificata in una traccia di destinazione indicata. Questo è utile se state creando un Pattern e volete usare i dati della traccia presi da un altro Pattern.



❶ Traccia sorgente o Source Track
❷ Traccia di destinazione o Destination Track
Determina rispettivamente il numero di Pattern (01 – 64), Section (A – P) e Track (01 – 16) della sorgente e della destinazione.

ATTENZIONE

I dati preesistenti nella destinazione della copia vengono sostituiti per sovrascrittura.

❸ Tipo di dati da copiare
Determina il tipo o i tipi di dati da copiare.

Impostazioni: Sequencer Event (tutti gli eventi nella traccia), Play Effect, parametro Mix Part (tutti i parametri Mixing Part), Sample Voice

NOTE Se nel Pattern di destinazione non c'è abbastanza memoria disponibile per i dati della Sample Voice, sul display appare un messaggio di avvertimento e non sarà possibile la copia dei dati, anche se la casella Sample Voice è spuntata. Se questo si verifica, usate il Sample Job 02: Delete per eliminare campioni o sample non utilizzati, quindi riprovate.

ATTENZIONE

Undo/Redo (pagina 196) non può essere usata per annullare/ripristinare l'operazione di Delete.

02: Exchange Track

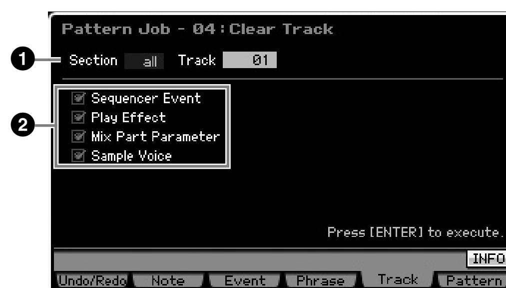
È lo stesso del modo Song Job. Vedere pagina 205.

03: Mix Track

È lo stesso del modo Song Job. Vedere pagina 205.

04: Clear Track

Elimina tutti i dati del tipo selezionato da una determinata traccia.



❶ Track
Determina la traccia da cancellare specificando la Section (A – P, all) e la Track (01 – 16, all).

❷ Tipo di dati da cancellare
Determina il tipo o i tipi di dati da cancellare. Selezionate il tipo spuntando la relativa casella.

Impostazioni: Sequencer Event (tutti gli eventi nella traccia), Play Effect, parametro Mix Part (tutti i parametri Mixing Part), Sample Voice

ATTENZIONE

Undo/Redo (pagina 196) non può essere usata per annullare/ripristinare l'operazione Clear per le tracce che contengono i dati del campione (sample).

05: Normalize Play Effect

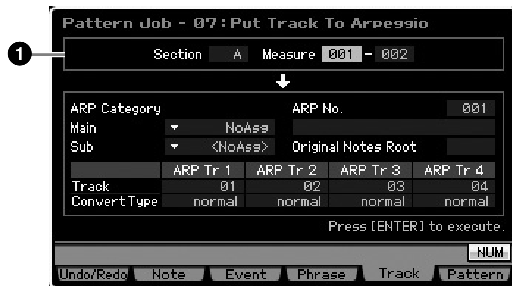
È lo stesso del modo Song Job. Vedere pagina 205.

06: Divide Drum Track

È lo stesso del modo Song Job. Vedere pagina 205.

07: Put Track to Arpeggio

Questo Job copia i dati nelle misure specificate di una traccia per creare i dati di Arpeggio. Possono essere registrati fino a 16 numeri esclusivi di nota nella traccia Arpeggio. Se ne sono stati registrati più di 16 differenti nei dati della sequenza MIDI, l'operazione Convert riduce il numero delle note in eccesso. Per questo motivo, dovete stare attenti a registrare fino ad un massimo di 16 note differenti quando create un Arpeggio, specie se usate tutte e quattro le tracce.



❶ Range

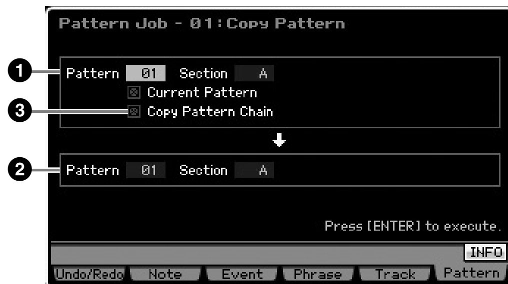
Determina il range che verrà convertito in dati di arpeggio specificando Section (A – P) e Measure (001 – 256).

Gli altri parametri sono gli stessi del modo Song Job. Vedere pagina 206.

[F6] Applicazioni relative ai Pattern

01: Copy Pattern

Questo Job copia tutti i dati da un Pattern sorgente selezionato in un Pattern indicato come destinazione.



❶ Source Pattern
❷ Destination Pattern

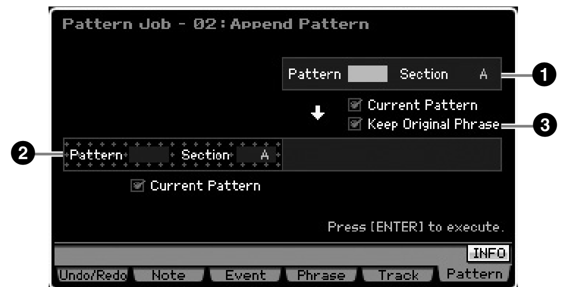
Determina il Pattern sorgente e destinazione selezionandone il numero (01 – 64) e la Section (A – P, all). Se impostate la Section sorgente su "all," la Section di destinazione viene anch'essa posizionata automaticamente su "all", con il risultato che tutti i dati del Pattern sorgente vengono copiati in quello di destinazione.

❸ Copy Pattern Chain

Se questa casella è spuntata, vengono copiati i dati di Pattern chain nonché quelli del Pattern.

02: Append Pattern

Questo Job attacca una solo Pattern (❶) alla fine di un altro (❷) per crearne uno più lungo.
In pratica, le "Phrase" che costituiscono il Pattern sorgente (❶) vengono attaccate (messe in coda) a quelle che formano il Pattern di destinazione (❷). Questo è utile per collegare differenti Pattern.



❶ Pattern originale
❷ Pattern originale e Pattern di destinazione

Determina i due Pattern da collegare mediante la selezione rispettivamente dei numeri di Pattern (01 – 64) e di Section (A – P). Con l'esecuzione del Job si attacca un Pattern (❶) alla fine dell'altro (❷). Con l'esecuzione di questo Job, i dati preesistenti nel Pattern di destinazione (❷) verranno sostituiti per sovrascrittura.

❸ Keep Original Phrase

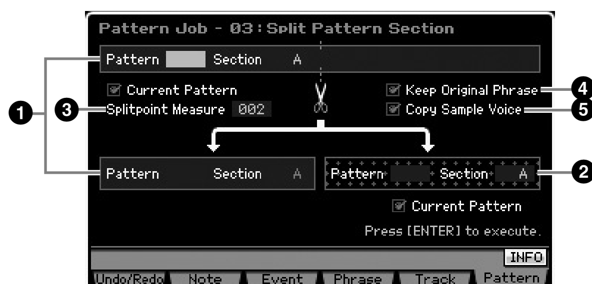
Se è spuntata questa casella, i dati del Pattern originale scelto come destinazione vengono conservati in memoria, assieme ai nuovi dati di Pattern aggiunti. Se è spuntata la casella Keep Original Phrase, questo Job richiede un numero doppio di user phrase vuote come numero di tracce contenenti dati in cui memorizzare i dati della Phrase da aggiungere. Se non è disponibile lo spazio necessario, appare un messaggio di avvertimento e non si riuscirà ad eseguire il Job. In tal caso, usate il Job Clear Phrase per eliminare le frasi non utilizzate e riprovate.
Se questa casella non è spuntata, il Pattern di destinazione originale viene cancellato e sostituito dalle Phrase create di recente.

NOTE Se questo Job è applicato ai Pattern che usano le Sample Voice, quelle della Phrase sorgente (❶) non vengono aggiunte.

NOTE Se la lunghezza del Pattern supera le 256 misure, dopo l'esecuzione di questo Job appare un messaggio d'errore e il Job non viene eseguito.

03: Split Pattern

Questo Job suddivide un Pattern selezionato (❶) in due Pattern separati (❶ e ❷). Il Pattern ❶ viene diviso nel punto di split o Split Point ❸ . In pratica le Phrase che costituiscono il Pattern (❶) verranno divise e quelle dopo il punto di Split verranno assegnate alle tracce del Pattern di destinazione.



❶ Pattern originale

Determina il Pattern originale da "splittare" selezionando il numero di Pattern (01 – 64) e la Section (A – P). Eseguendo il Job, la parte antecedente lo Split Point resta nella Phrase originale.

❷ Pattern di destinazione

Determina il Pattern di destinazione per lo split selezionando il numero di Pattern (01 – 64) e la Section (off, A – P). Eseguendo il Job si sposta la parte successiva allo Split Point nel Pattern designato come destinazione dello split. Se il numero di Pattern o la Section sono su "off," verrà eliminata la Parte del Pattern originale (❶) dopo lo Split Point (❸).

⚠ ATTENZIONE

Questo Job sostituisce per sovrascrittura i dati preesistenti nel Pattern destinazione dello split (❷).

❸ Misura dello Splitpoint

Specifica la misura in cui il Pattern verrà diviso (splittato).

Regolazioni:002 – 256

❹ Keep Original Phrase

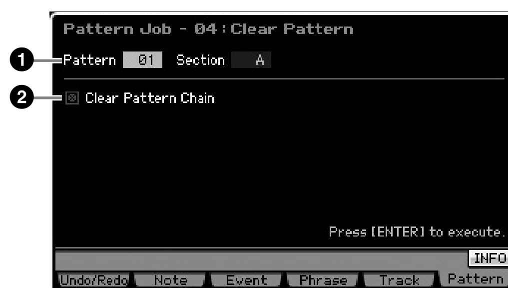
Se è spuntata questa casella, la Phrase del Pattern originale viene conservata in memoria ed il risultato dello Split Job viene scritto in Phrase vuote. Se è spuntata la casella Keep Original Phrase, questo Job richiede un numero doppio di user phrase vuote come numero di tracce contenenti dati in cui memorizzare i dati della Phrase da aggiungere. Se non è disponibile lo spazio necessario, appare un messaggio di avvertimento e non si riuscirà ad eseguire il Job. In tal caso, usate il Job Clear Phrase per eliminare le frasi non utilizzate e riprovate.
Se questa casella non è spuntata, le Phrase che costituiscono il Pattern originale vengono cancellate e sostituite dalle Phrase create di recente.

❺ Copy Sample Voice

Se questa casella è spuntata, le Sample Voice (se incluse nel Pattern originale) vengono copiate nel Pattern di destinazione..

04: Clear Pattern

Cancella il Pattern specificato. Potete cancellare anche la Section specificata del Pattern selezionato.



❶ Pattern (Pattern e Section) da cancellare

Determina il Pattern da cancellare. Quando Pattern è impostato su "all," vengono cancellati tutti i dati di Pattern. Se Section è impostata su "all," verranno cancellati tutti i dati del Pattern selezionato.

❷ Clear Pattern Chain

Se questa casella è spuntata, verranno cancellati anche i dati di Pattern Chain. Se non è spuntata, i dati di Pattern Chain non vengono cancellati.

NOTE Le Waveform presenti su DIMM non sono eliminabili con questo Job anche se nella Section specificata è usata una Sample Voice. Per la cancellazione effettiva della Waveform assegnata alla Sample Voice utilizzata nella Section specificata, usate Delete Job (pagina 177) nel modo Sampling Job.

Impostazioni del generatore di suono multitimbrico per il playback di Song/Pattern (modo Mixing)

L'impostazione del blocco del generatore di suono per il playback di Song/Pattern viene definita Mixing. Il modo Mixing vi consente di cambiare la voce e le impostazioni degli effetti per ciascuna Parte.
Per entrare nel modo Mixing, premete il pulsante [MIXING] nel modo Song o Pattern.

NOTE Il modo Mixing non può essere richiamato dal modo Voice, Performance o Master.

La struttura del modo Mixing

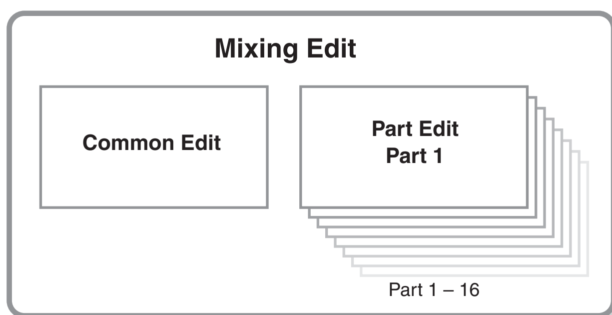
Questa sezione spiega in dettaglio il modo Mixing e le possibilità che esso vi offre.

Mixing

Nel modo Song/Pattern, il blocco del generatore di suono interno funziona in modalità multitimbrica per ricevere e gestire dati di sequenza MIDI di più canali. Le impostazioni per il generatore multitimbrico sono identificate collettivamente come un "Mixing". Per ogni Song o Pattern è previsto un programma Mixing. Selezionando Song o Pattern differenti si richiama un programma Mixing diverso.

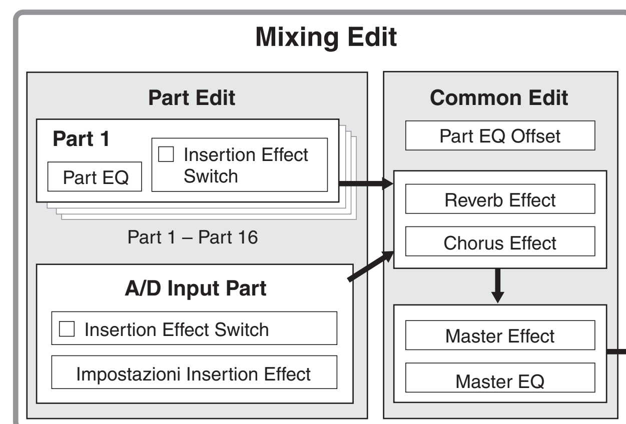
Common Edit e Part Edit

Il modo Mixing Edit è costituito da due sub-modi: Common Edit e Part Edit. Common Edit vi fa editare le impostazioni globali, comuni a tutte le Parti, come Master Effect, Master EQ e le regolazioni dei Controller. Part Edit vi fa editare vari parametri per ognuna delle 16 Parti secondo la traccia Song/Pattern corrispondente.



Struttura Effetti ed EQ nel modo Mixing

Nel modo Mixing, sono disponibili due blocchi EQ e tre blocchi Effetti.
I due blocchi EQ nel modo Mixing sono Part EQ e Master EQ. Part EQ viene applicata ad ognuna delle Mixing Part e può essere regolata nel display EQ (pagina 236) di Part Edit. Inoltre, i parametri di Part EQ sono regolabili contemporaneamente per tutte le parti nel display Part EQ (pagina 233) di Common Edit. D'altra parte, Master EQ viene applicata al suono in generale (a tutte le Mixing Part) ed è regolabile nel display Master EQ (pagina 234) di Common Edit.
I blocchi Effetti nel modo Mixing sono Reverb, Chorus e Master Effect. Reverb e Chorus sono applicati al suono in generale e i parametri ad essi relativi sono regolabili nel display Reverb/Chorus (pagina 235) di Common Edit. La profondità (send level o livello di mandata) di Reverb/Chorus è regolabile per ogni Parte nel display Connect (pagina 234) di Part Edit. Master Effect, invece, viene applicata a tutte le Mixing Part ed è regolabile nel display Master Effect (pagina 234) di Common Edit.



Insertion Effect nel modo Mixing

Oltre ai tre blocchi Effect sopra, nel modo Mixing sono disponibili tre speciali Effetti Insertion. Ricordate che questi non possono essere applicati simultaneamente a tutte le 16 parti. Il MOTIF XS dispone di otto Insertion Effect (effetti ad inserimento), consentendovi di elaborare indipendentemente fino a otto Parti fra le parti 1 – 16 e la parte A/D Input. Potete specificare quelle a cui viene applicato il parametro Insertion Effect Switch nel display 1 – 16 (pagina 231) e il display Audio Part (pagina 232) del modo Mixing Play.
L'uso più comune per gli effetti Insertion è l'applicazione di "compressione" o di elaborazione delle "dinamiche" per una Parte singola, o l'applicazione di un effetto speciale da usare per una Parte sola come "distortion" o "rotary speaker".

I parametri degli effetti Insertion possono essere regolati nei seguenti display.

Part 1-16:
I parametri Insertion Effect per le singole Parti 1 – 16 possono essere impostati editando la voce assegnata ad ognuna di esse nel display Connect e nel display Insertion A/B di Mixing Voice Edit (pagina 239). La voce editata può essere memorizzata (pagina 240) come Mixing Voice o User Voice.

A/D Input Part:
I parametri Insertion Effect per la Parte A/D Input possono essere impostati nel display Insertion A/B (pagina 234) di Common Edit.

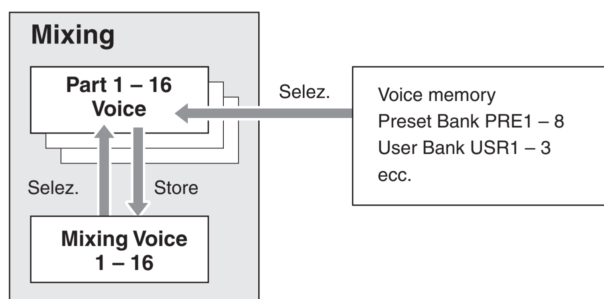
Mixing Voice

Per ogni Song/Pattern Mixing possono essere memorizzate fino a 16 Normal Voice. Questo tipo di voce viene definito Mixing Voice o voce Mixing.

Normalmente, ad ogni Mixing Part è assegnata la voce memorizzata nel modo Voice. Con questo metodo, il suono di Song/Pattern da voi creato può cambiare inaspettatamente se editate o eliminate la voce usata per il Mixing Song/Pattern.
Le Mixing Voice prevengono questi cambiamenti accidentali del suono. Per usare questa caratteristica, richiamate una voce da User Bank 1 – 3, memorizzate la voce selezionata nel Mixing Voice Bank, assegnatelo alla Parte desiderata, quindi editate il Mixing secondo le vostre necessità. In aggiunta, accertatevi di memorizzare la voce come una Mixing Voice dopo il suo editing nel modo Mixing.

Per ogni programma Mixing o, in altre parole, per ogni Song/Pattern sono disponibili fino a 16 Mixing Voice. Con la selezione di Song/Pattern differenti si richiama un Mixing differente che appartiene alla Song/ al Pattern appena selezionati.

Per usare una Mixing Voice di un determinato Pattern o Song per Song/Pattern diversi, eseguite l'operazione di copiatura (copy) (pagina 241) nel modo Mixing Voice Job.



Possono essere memorizzate fino a 256 Mixing Voice per tutte le song e per tutti i Pattern. Pertanto, la memoria delle Mixing Voice si satura e non sarà più possibile memorizzare altre voci se ne avete già memorizzate 16 differenti per 16 song differenti.
Se si verifica una situazione del genere, usate Delete Job (pagina 241) per eliminare le Mixing Voice non necessarie, usando il modo Mixing Voice Job.

NOTE Potete confermare la quantità di memoria residua (disponibile) con la finestra Information di Mixing Voice (pagina 240).

Procedura di Mixing Setup

1 **Nel modo Song o Pattern, selezionate una song o un Pattern da editare.**

2 **Premete il pulsante [MIXING] per entrare nel modo Mixing.**
Appare il display Part 1 – 16 (pagina 231) di Mixing Play.

3 **Selezionate una voce ed impostate per ogni Parte altri parametri come volume e pan dal display Part 1 – 16 o Audio Part.**

4 **Impostate i parametri comuni a tutte le Parti o a quelle escusive per ognuna di esse.**
Per editare parametri comuni a tutte le parti come le impostazioni di Master Effect, Master EQ e Controller, premete il pulsante [EDIT] dal display Mixing Play, quindi premete il pulsante [COMMON EDIT] per entrare nel display Common Edit (pagina 233).

Per editare parametri dettagliati della Mixing Part, entrate nel modo Part Edit (pagina 235) premendo il pulsante [EDIT], quindi premete fra i pulsanti numerici [1] – [16] quello desiderato. Per editare parametri per la Audio Part, premete il pulsante [EDIT] dal modo Mixing Play e premete il pulsante [COMMON EDIT] quindi il pulsante [F4] per richiamare il display Audio In (pagina 234).

5 Editate la voce assegnata alla Parte.

Per editare una voce assegnata ad ogni Parte, premete il pulsante [F6] nel display Mixing Play per richiamare quello relativo a Mixing Voice Edit (pagina 239). Il modo Mixing Voice Common Edit (pagina 241) può essere richiamato premendo il pulsante [COMMON EDIT]. Il modo Mixing Voice Element Edit (pagina 241) può essere richiamato premendo uno dei pulsanti numerici [1] – [8].

6 Memorizzate la voce editata come Mixing Voice.

Nel modo Mixing Voice Edit, premete il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Mixing Voice Store (pagina 240).

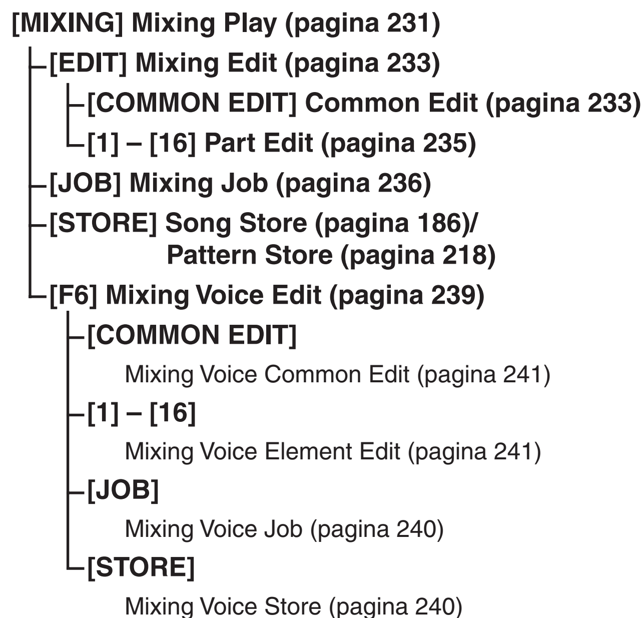
7 Memorizzate il programma Mixing editato nella Song/nel Pattern.

Nel modo Song Play, premete il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Song Store o Pattern Store. Per le istruzioni dettagliate circa la memorizzazione, vedere pagina 186.

8 Premete il pulsante [SONG] o [PATTERN] per ritornare dal modo Mixing al precedente.

Struttura del modo Mixing

La struttura del modo Mixing è la seguente:



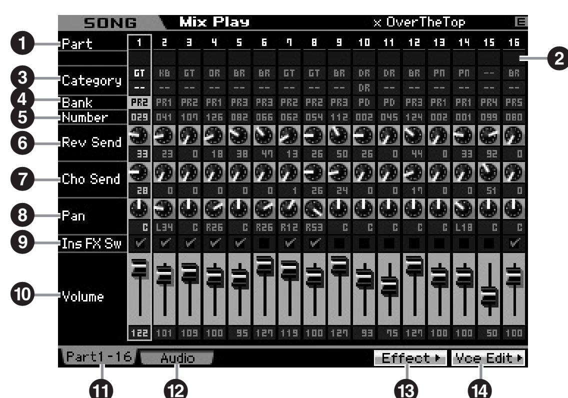
[MIXING] Mixing Play (pagina 231)
- **[EDIT] Mixing Edit (pagina 233)**
  - **[COMMON EDIT] Common Edit (pagina 233)**
  - **[1] – [16] Part Edit (pagina 235)**
- **[JOB] Mixing Job (pagina 236)**
- **[STORE] Song Store (pagina 186)/ Pattern Store (pagina 218)**
- **[F6] Mixing Voice Edit (pagina 239)**
  - **[COMMON EDIT]** Mixing Voice Common Edit (pagina 241)
  - **[1] – [16]** Mixing Voice Element Edit (pagina 241)
  - **[JOB]** Mixing Voice Job (pagina 240)
  - **[STORE]** Mixing Voice Store (pagina 240)

Modo Mixing Play

Il display Mixing Play appare quando si preme il pulsante [MIXING] nel modo Song o Pattern. Qui potete editare i parametri Mixing che sono importanti per la creazione di Song/Pattern.

Impostazioni della Parte sul display Mixer —[F1] Part1 – 16

Qui potete editare i parametri principali per ciascuna Mixing Part. Quelli base per la creazione di una song sono ottenibili su questo display partendo dal display Voice (pagina 235) ed Output (pagina 235) nel modo Mixing Part Edit. Le impostazioni qui effettuate vengono automaticamente applicate ai parametri corrispondenti nei display del modo Mixing Part Edit e viceversa.



❶ Part (Solo indicazione)
Indica i numeri della Parte. Se è accesa la spia [TRACK], la Parte è selezionabile con i pulsanti numerici [1] – [16].

❷ Mute/Solo/Edit (Solo indicazione)
Indica lo stato di ogni Parte. Quando la spia [MUTE] è accesa, la condizione Mute on/off per ogni Parte può essere commutata con i pulsanti numerici [1] – [16]. Se la spia [SOLO] è accesa, la Parte Solo è selezionabile con i pulsanti numerici [1] – [16].

Impostazioni: M (Mute), S (Solo), E (Indicatore Edit)

Indicatore Edit
Indica che la Mixing Voice per la Parte è modificata, ma non è ancora memorizzata.

❸ Category (Solo indicazione)
Indica le due categorie principali della voce corrente. Se è accesa la spia [CATEGORY SEARCH], potete selezionare la voce desiderata usando la funzione Category Search (pagina 24). Il nome della voce selezionata appare nella parte superiore destra del display.

❹ Bank
❺ Number

Determinano la voce selezionata. Premete il pulsante [PROGRAM] (la spia si accende), quindi la voce desiderata usando i pulsanti [PRE 1] – [USER DR], [A] – [H] e [1] – [16]. Sulla parte superiore destra del display appare il nome della voce desiderata.

Regolazioni:
Number: 1 – 128
Bank: PR1 – 8 (Preset 1 – 8), US1 – 3 (User 1 – 3), GM, GD (GM Drum), PD (Preset Drum), UD (User Drum), SP (Sample Voice), MV (Mixing Voice)

❻ Rev Send (Reverb Send)

Regola il livello della mandata dell'effetto Riverbero per ogni Parte. A valore più alto corrisponde un effetto più pronunciato.

Regolazioni:0 – 127

❼ Cho Send (Chorus Send)

Regola il livello della mandata dell'effetto Chorus per ogni Parte. A valore più alto corrisponde un effetto più pronunciato.

Regolazioni:0 – 127

❽ Pan

Determina la posizione di ogni Parte nell'immagine stero del suono.

Regolazioni:L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

❾ Ins FX Sw (Insertion Effect Switch)

Determina le Parti disponibili per l'effetto Insertion. Quando quest'interruttore è impostato su on, l'effetto Insertion della voce è assegnato alla Parte abilitata. Accertatevi che questo parametro sia su on per qualsiasi Part/Voice a cui vogliate applicare gli effetti Insertion.
Il MOTIF XS dispone di otto sistemi di effetti tipo Insertion (ad inserimento) e vi permette di impostare questo parametro per un massimo di otto Parti. Se le otto Parti sono già inserite, il parametro non è attivabile per ulteriori Parti. In tal caso, prima di attivare l'interruttore per una nuova Parte, bisogna che lo escludiate da un'altra. Ricordate che gli effetti Insertion sono disponibili simultaneamente per otto Parti al massimo, compresa A/D Input Part.

Impostazioni:☑ (on), ☐ (off)

❿ Volume

Determina il livello di output della Part.

Regolazioni:0 – 127

⓫ [F1] Part 1 – 16

Richiama questo display da quello di Audio Mixer.

⓬ [F2] Audio (Audio Part)

Richiama il display Audio Part per impostare l'Audio Input.

⓭ [F5] Effect

Richiama il display Effect (pagina 234) nel modo Common Edit.

⓮ [F6] Vce Edit (Mixing Voice Edit)

Fa entrare nel modo Mixing Voice Edit, da cui è possibile editare la voce assegnata alla Parte corrente. Se alla Parte corrente è assegnata una Drum Voice o Sample Voice, questo pulsante non appare e la Mixing Voice non è disponibile.

Impostazioni di Audio Input—[F2] Audio

Da questo display potete impostare i parametri correlati all'audio input dal connettore [A/D INPUT] e mLAN (disponibile per il MOTIF XS8 e disponibile per il MOTIF XS6/7con la mLAN16E2 installata). I parametri base per creare una song sono editabili su questo display, a cui si accede dal display Audio In (pagina 234) nel modo Mixing Common Edit. Le impostazioni qui effettuate saranno applicate agli stessi parametri sui display nel modo Mixing Common Edit e viceversa.



❶ Part (Solo indicazione)

Indica i numeri della Parte.

AD (A/D Input Part)
Vi fa impostare i parametri relativi all'input audio dal connettore A/D INPUT.

mL (mLAN)
Vi fa impostare i parametri relativi all'input audio dal connettore mLAN (disponibile per il MOTIF XS8 ed opzionalmente sul MOTIF XS6/7 con la scheda mLAN16E2 installata). Il segnale audio qui viene trasmesso dal computer attraverso le Porte mLAN 3 e 4.

Le impostazioni fatte qui vengono applicate automaticamente ai parametri presenti sul display Part 1 – 16 (pagina 231).

❷ Rev Send (Reverb Send)
❸ Cho Send (Chorus Send)
❹ Pan
❺ Ins FX Sw (Insertion Effect Switch)*
❻ Volume

* Disponibile solo per la Parte A/D Input

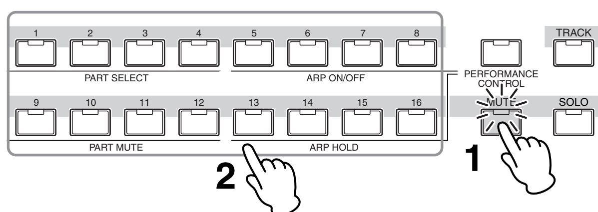
Mixing Edit

Il modo Mixing Edit vi consente di controllare le tipiche impostazioni mixer come bilanciamento volume, posizione pan ed effetti, e vi fa accordare con precisione i dati di Song/Pattern. Mixing Edit è formato da Part Edit e Common Edit.

Funzioni utili per l'editing del Mixing

Inserimento/disinserimento (on/off) di Parti specifiche (Funzione Mute)

Con la funzione Mute potete inserire/escludere le singole Parti.

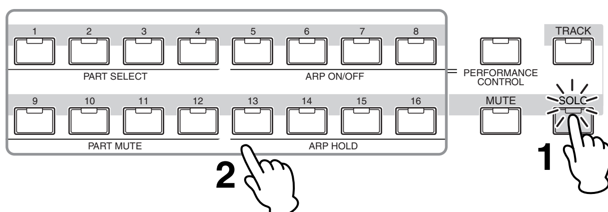


1 Premete il pulsante [MUTE].
Si accende la spia [MUTE], per indicare che è possibile inserire/disinserire ogni Parte (on/off).

2 Premete uno dei pulsanti numerici [1] – [16].
La spia del pulsante premuto si spegne e la Parte corrispondente viene esclusa.
Ripremete lo stesso pulsante per riaccendere la spia e disattivare la funzione "mute" per quella Parte. Potete applicare la condizione on/off a più Parti premendone i relativi pulsanti.

Isolare una Parte specifica

La funzione Solo è l'opposto di Mute, e vi permette di isolare (solo) istantaneamente ai fini dell'ascolto una Parte ed escludere (mute) tutte le altre.



1 Premete il pulsante [SOLO].
La spia [SOLO] si accende, per indicare che la Parte specifica può essere isolata, cioè ascoltata da sola.

2 Premete uno dei pulsanti numerici [1] – [16].
La spia del pulsante premuto si accende e suona solo la Parte corrispondente.
Per cambiare la Parte "solo", premete qualsiasi altro pulsante.

L'indicatore [E]

Quando cambiate il valore dei parametri nei modi Mixing Play o Edit, nell'angolo superiore destro del display LCD appare il simbolo [E] (indicatore di Edit). Ciò vi dà una rapida conferma che il Mixing corrente è stato modificato ma non è ancora stato memorizzato. Per memorizzare il risultato del vostro editing, seguite le istruzioni di pagina 97.



Funzione Compare

La funzione Compare vi permette di alternare il Mixing editato e l'originale, in condizione non editata — permettendovi di valutare la differenza tra i due. Per le istruzioni sull'impiego di Compare, vedere la stessa funzione nel modo Voice a pagina 97.

Memorizzare il Mixing creato

La configurazione o setup del mixing creato può essere memorizzata come parte dei dati di Song o di Pattern. Per le istruzioni relative alla memorizzazione di Song/Pattern, vedere pagine 186 e 218.

Parametri Common Edit

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Il modo Common Edit vi permette di editare i parametri comuni a tutte le Parti Mixing.

Impostazioni Controller —[F1] General

Determina la funzione delle manopole e dei pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION per ciascuna Song/Pattern.
La funzione è uguale a quella presente sul display Other (pagina 145) nel modo Performance Common Edit.

Impostazioni Master Effect e Master EQ —[F2] MasterFX (Master Effect)

[SF2] MasterFX (Master Effect)

Questo display vi fa impostare il tipo e i parametri del Master Effect. La funzione è uguale a quella presente sul display Master Effect (pagina 146) nel modo Performance Common Edit.

[SF3] MasterEQ

Da questo display potete applicare l'equalizzazione a cinque bande a tutte le Parti del Mixing selezionato. La funzione è uguale a quella del display Master EQ (pagina 146) nel modo Performance Common Edit.

Impostazioni Controller—[F3] Ctrl Asgn (Controller Assign)

I controller e le manopole sul pannello frontale possono essere usati per cambiare e regolare una varietà di parametri — in tempo reale, e simultaneamente. Per esempio, potreste usare le manopole ASSIGN 1 e 2 per controllare la profondità dell'effetto, mentre usate il Foot Controller per controllare la modulazione. Queste assegnazioni di controllo sono chiamate "Controller Assign". Potete impostare differenti assegnazioni di Control Set per ogni Mixing. La funzione di questo display è uguale a quella presente nel display Controller Assign (pagina 147) nel modo Performance Common Edit.

Impostazioni Audio Input Part —[F4] Audio In

Potete impostare i parametri relativi all'input audio dai connettori A/D INPUT e mLAN .
mLAN Input è disponibile soltanto per il MOTIF XS8 e sul MOTIF XS 6/7 solo se è stata installata una mLAN16E2 opzionale.

[SF1] Output

Da questo display potete impostare il livello di Send (mandata) del segnale della Parte Audio Input inviata all'effetto Reverb/Chorus e l'assegnazione del jack di output per la Parte Audio Input. La funzione di questo display è uguale a quella presente sul display di Output (pagina 147) nel modo Performance Common Edit.

[SF2] Connect

Determina l'indirizzamento degli effetti Insertion A e B. I cambi di quest'impostazione sono visibili sul diagramma a display, per darvi un quadro esatto del percorso del segnale.
La funzione di questo display è uguale a quella presente sul display Connection di Insertion Effect (pagina 148) nel modo Performance Common Edit.

[SF3] Ins A (Insertion Effect A)
[SF4] Ins B (Insertion Effect B)

Da questo display, potete impostare il tipo e i parametri dell'Insertion Effect.
La funzione è uguale a quella presente sul display Insertion Effect A/Insertion Effect B (pagina 149) nel modo Performance Common Edit.

Impostazioni Effect —[F5] Effect

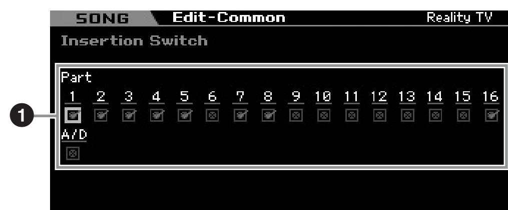
Dai display seguenti, potete impostare la connessione Effect e i valori degli altri parametri. Per i dettagli sulla struttura Effect nel modo Mixing, vedere pagina 70.

[SF1] Connect

Da questo display, potete impostare il livello di Return dell'effetto Reverb/Chorus, Effect Pan, e Chorus to Send Level.
La funzione di questo display è uguale a quella presente nel display Connection (pagina 149) nel modo Performance Common Edit.

[SF2] Ins Switch (Insertion Effect Switch)

In questo display, potete selezionare quali Parti (da Mixing Parts 1 – 16 e Audio Input Part) saranno assegnate agli otto effetti Insertion.



❶ Part 1 – 16, A/D
Determina le Parti disponibili per l'effetto Insertion. Quando questo interruttore è su on, viene abilitato l'effetto Insertion della voce assegnata alla Parte. Accertatevi che questo parametro sia impostato su una qualsiasi delle Parti/Voci a cui volete applicare gli effetti Insertion.
Il MOTIF XS dispone di otto sistemi di effetti Insertion, per impostare questo parametro su una delle otto Parti. Se le Parti sono già inserite, il parametro non può essere attivabile per altre Parti. In tal caso, prima di attivare l'interruttore per una nuova Parte, bisogna che lo escludiate da un'altra.

NOTE Per la Parte Audio Input, il tipo/parametro di Insertion Effect è impostabile sul display Insertion A/B (pagina 234) nel modo Mixing Common Edit. Per le Part 1 – 16, il tipo/parametro di Insertion Effect non è impostabile nel modo Mixing Edit perché le loro impostazioni sono incluse nella voce assegnata ad ogni Parte. Per editare le impostazioni di Insertion Effect per le singole Parti, entrate nel modo Mixing Voice Edit, quindi editate le impostazioni di Effect per la voce.

[SF3] Reverb
[SF4] Chorus

Dalla colonna Type di questi display, potete selezionare il tipo di Reverb/Chorus. Dalla colonna Preset, potete selezionare una delle “template” (maschere) che richiamano le impostazioni preprogrammate dei vari parametri del tipo di Reverb/Chorus selezionato. Da questi display, potete anche impostare ogni parametro del tipo di Effect, individualmente e manualmente. La funzione di questi display è identica a quella dei display Reverb e Chorus (pagina 150) nel modo Performance Common Edit.

Parametri di Part Edit

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selezione Part [1] – [16]

Nel modo Part Edit, potete editare i parametri delle singole Parti come le impostazioni di Voice, Arpeggio, EG ed EQ.

Display Selected Part /display Four-Part

Proprio come accade per il modo Performance Part Edit, potete usare due tipi di display nel modo Mixing Part Edit. Un solo tipo di display vi consente di editare i parametri per la Parte correntemente selezionata e l’altro vi fa visualizzare i parametri per quattro parti (four Part). Potete commutare fra i due tipi di display premendo il pulsante [SF5]. Notate che quello relativo a “ Four Part” non è disponibile per i display [F2] ARP Main e [F3] ARP Other.

Selezionare la Parte da editare

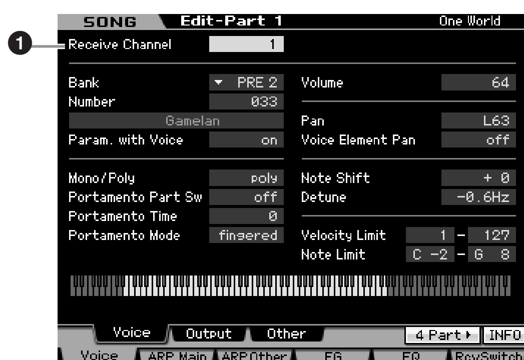
Premete uno dei pulsanti [1] – [16] per selezionare una Parte da editare.

NOTE Per i dettagli sulle funzioni utili come Mute e Solo, vedere pagina 233.

Impostazioni base della Parte—[F1] Voice

[SF1] Voice

Questo display vi fa specificare il canale di ricezione MIDI per la Parte corrente, nonché la voce. Ad eccezione di Receive Channel (❶), gli altri parametri sono uguali a quelli presenti sul display Voice (pagina 151) nel modo Performance Part Edit.



❶ Receive Channel

Determina il canale di ricezione MIDI per la Parte selezionata. Poiché i dati MIDI possono provenire contemporaneamente da più canali, dovreste impostare questo parametro in modo che corrisponda al canale particolare attraverso il quale vengono inviati i dati di controllo desiderati.

Impostazioni: 01 – 16, off

[SF2] Output

Da questo display, potete impostare la profondità di Reverb/Chorus e l’assegnazione del jack di Output per ogni Parte. La funzione di questo display è uguale a quella presente nel display Output (pagina 152) nel modo Performance Part Edit.

[SF3] Other

Da questo display, potete impostare i parametri relativi al pitch bend e alla velocity. La funzione di questo display è uguale a quella presente nel display Other (pagina 153) nel modo Performance Part Edit.

Impostazioni base per l’Arpeggio—[F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Questo display determina le impostazioni base per l’Arpeggio. Le impostazioni dei parametri mostrati nella parte inferiore del display possono essere registrate nei pulsanti [SF1] – [SF5].
La funzione è uguale a quella presente nel display Arpeggio Main (pagina 154) nel modo Performance Part Edit.

Cambiare il “carattere” ritmico dell’Arpeggio—[F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Cambiando il tempismo e la velocity delle note, potete cambiare il carattere ritmico del playback dell’Arpeggio. La funzione di questo display è uguale a quella presente nel display Arpeggio Other (pagina 156) nel modo Performance Part Edit.

Impostazioni di EG—[F4] EG (Envelope Generator)

Vi consentono di controllare la transizione del suono dal momento in cui un tasto viene premuto fino a quello del suo rilascio. Potete anche regolare la brillantezza del suono agendo su Cutoff Frequency e Resonance.
La funzione di questo display è uguale a quella presente nel display EG (pagina 157) nel modo Performance Part Edit.

Impostazioni di Equalizer (EQ)—[F5] EQ (Equalizer)

Ad ogni Parte pote applicare un'equalizzazione parametrica a 3-bande per regolare il suono.
La funzione è uguale a quella presente nel display EQ (pagina 158) nel modo Performance Part Edit.

Impostazioni MIDI Receive —[F6] RcvSwitch (Receive Switch)

Da questo display potete stabilire come ogni Parte risponde ai vari dati MIDI quali i messaggi di Control Change e Program Change. Quando il suo parametro è su "on," la Parte correlata risponde agli appropriati dati MIDI.
La funzione è uguale a quella presente nel display Receive Switch (pagina 158) nel modo Performance Part Edit.
In aggiunta ai parametri impostabili nel modo Performance Part Edit, Program Change e Bank Select possono essere impostati in questo display del modo Mixing.

Mixing Job—Funzioni comode

Il modo Mixing Job prevede alcuni "tools" utili per l'organizzazione dei dati e per l'inizializzazione, comodi specialmente quando create Performance e le archiviate. Per entrare nel modo Mixing Job, dal modo omonimo premete il pulsante [JOB]. Premete [EXIT] per ritornare al modo Mixing Play.

Procedura di Mixing Job

1. **Nel modo Mixing o Mixing Edit, premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Mixing Job.**
2. **Richiamate il menù desiderato di Mixing Job premendo il pulsante ([F1] – [F6]) appropriato.**
3. **Impostate i parametri per eseguire il Job.**
4. **Premete il pulsante [ENTER]. (Il display chiede la vostra conferma.)**
   Per cancellare il Job, premete il pulsante [DEC/NO].
5. **Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il Job.**
   Completato il Job, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.
6. **Premete il pulsante [MIXING] per ritornare al modo Mixing Play.**

⚠ *ATTENZIONE*

Anche se eseguite il Job, selezionando Song/Pattern differenti o spegnendo lo strumento senza aver preventivamente memorizzato i dati di Mixing, questi ultimi vanno perduti. Ricordatevi di memorizzare i dati di Song/Pattern (incluso il Mixing) nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di una nuova selezione di Song/Pattern o dello spegnimento.

Inizializzare il Mixing—[F1] Init

Questa funzione vi consente di resettare (inizializzare) tutti i parametri del Mixing sui valori di default. Vi fa anche inizializzare selettivamente alcuni parametri come le impostazioni Common, quelle di ogni Parte e così via.



❶ All Parameters

Vengono reinizializzate tutte le impostazioni del Mixing selezionato. Se è impostato su "on", non è possibile impostare i parametri Common (❷) e Part (❸).

❷ Parametri relativi a Common

Vengono inizializzate tutte le impostazioni dei parametri Common per il Mixing selezionato.

NOTE Insertion Effect Switch è un parametro della Part. Pertanto, spuntate la casella di una delle Parti 1 – 16 (descritte sotto) per inizializzare le impostazioni del parametro Insertion Effect Switch.

❸ Parametri relativi a Part

Part 1 – 16
Vengono reinizializzate le impostazioni Mixing Part Edit (pagina 235) per le Parti inserite (on).

A/D (A/D Input)
Questa Parte rappresenta l'input proveniente da un dispositivo audio esterno collegato al jack A/D INPUT. Vengono reinizializzate le impostazioni del parametro per la Parte A/D input (pagina 234) di Common Edit.

mLAN
Questa Parte rappresenta l'input proveniente da un dispositivo audio esterno collegato al jack mLAN. Quando la casella è spuntata, vengono reinizializzate le impostazioni del parametro per la Parte mLAN (pagina 234) di Common Edit.

NOTE L'impostazione "mL" è disponibile solo per il MOTIF XS8. Opzionalmente è disponibile per il MOTIF XS6/7 quando sia stata preinstallata una scheda mLAN16E2.

❹ Initialize selected Parts to GM

Se questa casella è spuntata, con l'esecuzione del Job si resettano le Parti selezionate riportandole su quelle del generatore di suono standard GM. Se è spuntata la casella All Parameters (❶), tutti i parametri vengono riportati sulle impostazioni GM. Se non è spuntata la casella All Parameters (❶), i parametri spuntati (from Common, 1 – 16, AD e mLAN) verranno riportati alle impostazioni GM.

[F2] Recall

Se state editando un programma di Song/Pattern Mixing e selezionate Song/Pattern diversi senza memorizzare quello che state editando, tutte le modifiche da voi apportate vanno perdute. In tal caso, potete usare la funzione Recall per richiamare il vostro Mixing con le ultime modifiche intatte.

Copiare le impostazioni di parametri da altri Mixing, Voice e Performance—[F3] Copy

Copiatura delle impostazioni dei parametri da un altro Mixing (Copy Part)—[SF1] Part

Questa comoda operazione vi fa copiare le impostazioni Common Edit e Part Edit di un certo Mixing in quello che state editando. Questo è utile se state creando un Mixing e volete usare alcune impostazioni di parametri da un altro Mixing.



Configurazione della sorgente (Source setup)

❶ Nel modo Song : Numero di Song nel modo Pattern : Numero di Pattern

Determina il Mixing sorgente selezionando il numero di song (o di pattern se siete nel modo Pattern). A destra è indicato il nome di song o pattern selezionato. Per selezionare come sorgente il Mixing corrente, inserite il segno di spunta nella casella Current Mix.

❷ Tipo di dati

Determina il tipo di dati sorgente.

Impostazioni: Common, Part1 – 16, A/D, mLAN

NOTE Insertion Effect Switch è un parametro della Part. Pertanto, le impostazioni del parametro Insertion Effect Switch vengono copiate solo quando selezionate una delle Parti 1 – 16.

Configurazione della destinazione (Destination setup)

❸ Parte editata correntemente

Determina la Parte di destinazione del Mixing che state editando.

Impostazioni: Common, Part1 – 16, A/D, mLAN

Copiare le impostazioni Voice Common Edit nel Mixing (Copy Voice)—[SF2] Voice

Questo job vi fa copiare le impostazioni Common Edit della voce assegnata alla Parte specifica del Mixing corrente. Questo è utile quando una certa voce ha determinate impostazioni di effetti che volete utilizzare nel vostro programma Mixing.



❶ Nel modo Song : Numero di Song nel modo Pattern : Numero di Pattern, Section

Determina il Bank ed il programma Mixing da copiare. A destra è indicato il nome di Song o Pattern selezionato. Per selezionare come sorgente il Mixing corrente, inserite il segno di spunta nella casella Current Mix.

❷ Nome della Part

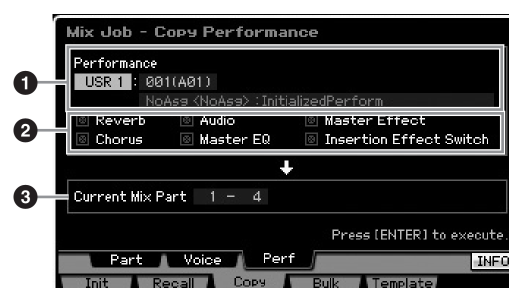
Seleziona la Part (01 – 16) a cui è assegnata la voce sorgente. A destra appare il nome di song o pattern selezionato.

❸ Tipo di dati

Determina il tipo di dati sorgente. Spuntando l'appropriata casella, le impostazioni dei dati corrispondenti vengono copiate dalla voce sorgente al Mixing di destinazione. Le impostazioni degli altri parametri non vengono copiate.

Copiare le impostazioni Performance Edit nel Mixing Edit (Copy Performance)—[SF3] Perf

Questo Job vi consente di copiare le impostazioni di Performance Edit nel Mixing corrente. Questo ritorna utile quando una certa Performance ha le impostazioni che volete usare nel vostro programma Mixing.



❶ Numero di Bank, Performance
Determina il numero di Bank e di Performance da copiare. Il nome della Performance selezionata appare a destra.

❷ Tipo di dati
Determina se vengono copiate le impostazioni dei parametri elencati. Spuntando la casella di Insertion Effect Switch, le impostazioni relative vengono copiate dalle Parti 1 – 4 di Performance alle Parti Mixing designate come Parti di destinazione (❸). Se sono spuntate le caselle di altri parametri, le loro impostazioni vengono copiate dal modo Performance Common al modo Mixing Common. Tutte le altre impostazioni nei modi Common Edit e Part Edit saranno copiati dalla Performance nel Mixing corrente.

❸ Parti “destinazione”
Determina le quattro parti come “destinazione” del Mixing corrente .

Impostazioni:1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

Trasmettere le impostazioni Mixing ad un dispositivo MIDI esterno (Bulk Dump)—[F4] Bulk

Con questa funzione potete inviare le impostazioni dei parametri specificate per il Mixing che state editando ad un computer o ad un altro dispositivo MIDI per archiviazione dati. Per eseguire la funzione Bulk Dump, premete il pulsante [ENTER].

NOTE I dati Bulk Dump comprendono solo i messaggi MIDI e non includono le Waveform (forme d’onda).

NOTE Per poter eseguire un’operazione Bulk Dump, dovete impostare il numero di dispositivo MIDI corretto (Device Number). Per i dettagli, vedere pagina 268.

Mixing Template—[F5] Template

Memorizzare/richiamare il Mixing nella/dalla Template—[SF1] Mix

Questo Job vi permette di memorizzare come una “Mixing Template” il programma Mixing editato nella User memory e di richiamarla. Possono essere memorizzate 32 Mixing Template. Le 32 Mixing Template sono utilizzabili sia nel modo Song sia nel modo Pattern.



❶ Template
Determina la Mixing Template da memorizzare o da richiamare. Premete il pulsante [SF5] per memorizzare il Mixing corrente mentre premete il pulsante [SF4] per richiamare la Mixing Template memorizzata in User Memory.

Regolazioni:01 – 32

❷ Nome della Mixing Template
Inserite il nome della Mixing Template. Per istruzioni dettagliate sull’assegnazione del nome, vedere pagina 82.

Copiare le impostazioni di Performance Edit in un Mixing (Template Performance)—[SF2] Perf

Questo Job vi fa copiare nel Mixing corrente le impostazioni di Performance Edit. Questo ritorna utile quando una certa Performance ha delle impostazioni che volete usare nel vostro programma Mixing.



❶ Numero di Bank, Performance
Determina il numero di Bank (USR 1 – 3) e di Performance (001 – 128) da copiare. A destra è indicato il nome della Performance selezionata.

NOTE La differenza fra Copy Performance e Template Performance è il canale di ricezione MIDI impostato con l’esecuzione del Job. Tutte le Parti Mixing impostate con Copy Performance hanno lo stesso canale MIDI mentre tutte le parti Mixing impostate via Template Performance hanno canali MIDI differenti. Ciò vuol dire che una configurazione o Mixing setup creata via Template Performance può essere usata come un generatore di suono multitimbrico.

❷ Parti di destinazione
Determina le quattro parti come “destinazione” del Mixing corrente.

Impostazioni:1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

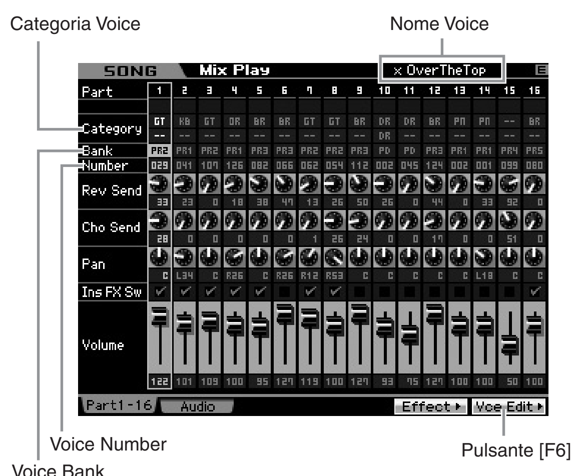
Mixing Voice Edit

Le Mixing Voice o voci Mixing sono delle voci normali o Normal Voice, appositamente editate e salvate per Song/Pattern Mixing specifici. Per ogni Song/Pattern Mixing ne possono essere memorizzate fino a 16. In questo modo, potete editare le voci assegnate rispettivamente alle Parti Mixing 1 – 16 e memorizzarle come Mixing Voice. Sono anche disponibili dei Job relativi alle Mixing Voice, i quali forniscono comodi “tools” per organizzare le Mixing Voice.
Ricordate che le Drum Voice non possono essere editate nel modo Mixing Voice Edit.
Premete il pulsante [F6] Vce Edit per entrare nel modo Mixing Voice Edit.

NOTE Per ulteriori informazioni sulle Mixing Voice, vedere pagina 230.

Editing delle Mixing Voice

1 Premete il pulsante [MIXING] nel modo Song o Pattern per richiamare il display Mixing Play (pagina 231) nel modo Mixing.



2 Spostate il cursore sulla Parte cui è assegnata la voce desiderata.

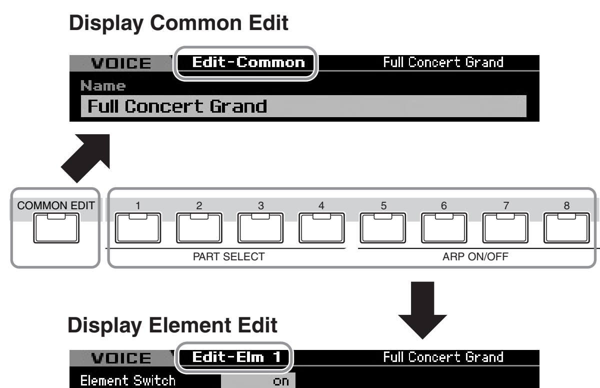
Il nome della voce selezionata appare in alto a destra del display. Qui, potete anche selezionare la voce. Per questo, premete il pulsante [PROGRAM] (si accende la spia), quindi selezionate la voce desiderata usando i pulsanti Bank [PRE 1] – [GM], Group [A] – [H] e i pulsanti numerici [1] – [16].

NOTE Ricordate che le Drum Voice non possono essere editate mel modo Mixing Voice Edit.

3 Premete il pulsante [F6] Vce Edit per entrare nel modo Mixing Voice Edit.

4 Richiamate il display Common Edit o Element Edit.

Per richiamare il display Common Edit, premete il pulsante [COMMON EDIT]. Per editare i parametri più generali relativi alla voce globale e al modo in cui viene elaborata, come Arpeggio, Controller ed Effetti, richiamate il display Common Edit.
Per richiamare il display Element Edit, premete uno dei pulsanti numerici [1] – [8] per selezionare l’Elemento da editare. Per editare i suoni che compongono una voce ed i parametri base che determinano il suono come Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude ed EG (Envelope Generator), richiamate il display Element Edit.



5 Richiamate il display Edit che contiene i parametri da editare, premendo i pulsanti [F1] – [F6] ed [SF1] – [SF5].

Common Edit ed Element Edit sono formati entrambi da vari display. Per trovare quello desiderato, ricorrete ai menù tab corrispondenti ai pulsanti [F1] – [F5] ed [SF1] – [SF5].

6 Spostate il cursore sul parametro desiderato.

7 Editate il valore usando i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] e il dial.

8 Editate la Mixing Voice ripetendo gli step 4 – 7, come volete.

9 Inserite un nome per la Mixing Voice dal display Name (pagina 98) di Common Edit.

Per le istruzioni dettagliate sull’assegnazione del nome, vedere pagina 82.

10 Per memorizzare la voce editata, premete il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Store (pagina 233).

Per le istruzioni dettagliate sulla memorizzazione, vedere pagina 186.

11 Premete il pulsante [EXIT] o [MIXING] per ritornare al modo Mixing Play.

Funzioni utili del modo Mixing Voice Edit

Inserimento/disinserimento (on/off) di un Elemento

Come per il modo Voice Element Edit (pagina 97).

Isolare un Elemento da editare

Come per il modo Voice Element Edit (pagina 97).

L'indicatore [E]

Come per il modo Voice Element Edit (pagina 97).

Funzione Compare

Come per il modo Voice Element Edit (pagina 97).

Informazioni sulla Mixing Voice—[SF6] INFO

Questa finestra indica le informazioni della Mixing Voice corrente. Potete richiamare questo display premendo il pulsante [SF6] INFO nel modo Mixing Voice Edit. Ricordate che la finestra è richiamabile solo se il menù tab [SF6] indica "INFO."
Per ritornare allo stato originale, premete uno dei pulsanti del pannello.

Memorizzare la Mixing Voice creata

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

1 Se sul display nel modo Mixing Voice Edit appare l'indicatore [E], premete il pulsante [STORE].

Appare la finestra Mix Voice Store.



2 Specificate la destinazione per memorizzare la Mixing Voice.

Selezionate un numero di Mixing Voice (MIXV) come destinazione usando il dial dei dati, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Potete memorizzare la voce editata nel modo Mixing Voice Edit anche come una User Normal Voice impostando però Voice Bank su "USR1," "USR2," e "USR3."

3 Premete il pulsante [ENTER].

Il display chiede la vostra conferma . Per cancellare l'operazione Store, premete il pulsante [DEC/NO].

4 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Store.

Dopo che è stata memorizzata la Mixing Voice, appare il messaggio "Completed" e l'operazione torna al display originale.

⚠ *ATTENZIONE*

Quando eseguite l'operazione Store, le impostazioni presenti nella memoria di destinazione vengono sostituite per sovrascrittura. I dati importanti dovrebbero sempre essere copiati su un dispositivo di memorizzazione USB separato o su un computer collegato al MOTIF XS via rete. Per istruzioni dettagliate sul salvataggio dati, vedere pagina 278.

Mixing Voice Job

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

Il modo Mixing Voice Job offre dei comodi "tools" per organizzare le Mixing Voice create.

Procedura di Mixing Voice Job

1 Premete il pulsante [JOB] del modo Mixing Voice Edit per entrare nel modo Mixing Voice Job.

2 Richiamate il Mixing Voice Job desiderato premendo l'appropriato pulsante ([F2] – [F4]).

3 Impostate i parametri per eseguire il Job.

Spostate il cursore sul parametro desiderato, quindi impostate il valore.

4 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede conferma.)

Per cancellare il Job, premete il pulsante [DEC/NO].

5 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il Job.

Ultimato il Job, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

⚠ *ATTENZIONE*

Anche se è stata completata un'operazione Job, selezionando una voce differente o spegnendo semza procedere con la memorizzazione, si perdono (cancellano) i dati. Conservate i dati di Voice nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare un'altra voce o di spegnere.

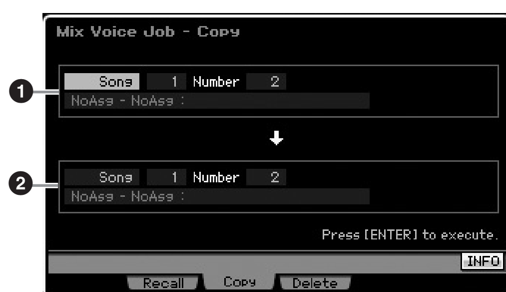
6 Premete il pulsante [EXIT] per tornare il modo Mixing Voice Edit.

Richiamare il suono non editato—[F2] Recall

Se state editando una Mixing Voice ma non l'avete ancora memorizzata prima di passare ad un'altra, le modifiche che avete fatto saranno cancellate. Se questo si verifica, potete usare la funzione Recall per ripristinare la Mixing Voice con le ultime modifiche apportate e rimaste intatte.

Copiare un altro Elemento della Mixing Voice in quello corrente—[F3] Copy

Questo Job vi fa copiare la Mixing Voice memorizzata da una Song/un Pattern specificati in un'altra/un altro Song/Pattern.



❶ Mixing Voice sorgente

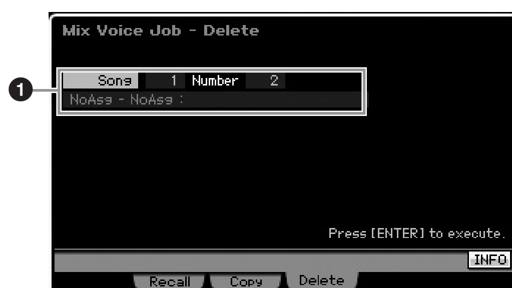
Determina la Mixing Voice sorgente selezionando la song o il pattern (01 – 64) quindi specificando il numero (01 – 16, all). La categoria principale o main 1/ main 2 ed il nome della Mixing Voice selezionata è indicata nella riga o linea inferiore.

❷ Mixing Voice destinazione

Determina la Mixing Voice di destinazione. Come sopra.

Eliminare una Mixing Voice—[F3] Delete

Questo Job elimina una Mixing Voice non necessaria. Notate che per tutte le song e i pattern possono essere memorizzate 256 Mixing Voice. Di conseguenza, la memoria delle Mixing Voice si satura e non è possibile memorizzare ulterioriori voci se avete memorizzato 16 voci differenti per 16 song diverse. Se questo accade, usate questo Job per eliminare qualsiasi Mixing Voice non usata.



❶ Mixing Voice da eliminare

Determina la Mixing Voice da cancellare.

Impostazioni:
Song/Pattern: song, pattern
Song/Pattern number: 01 – 64
Mixing Voice number: 01 – 16, all

Parametri Common Edit

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

Sono gli stessi del modo Normal Voice Common Edit. Vedere pagina 98. Tuttavia, alcuni parametri che hanno lo stesso nome di quelli presenti nel modo Voice Common Edit non sono disponibili nel modo Mixing Voice Edit.

Parametri Element Edit

[MIXING] → [F6] Vce Edit → Selezione Element da [1] – [8]

Come per il modo Element Edit di Normal Voice. Vedere pagina 112.

Registrazione audio in Song/Pattern (modo Sampling)

Oltre al suo impiego nei modi Voice e Performance, al modo Sampling si può accedere anche dai modi Song e Pattern. Qui potete registrare l'audio (come voci, chitarra elettrica o audio da un dispositivo esterno), ed usarlo direttamente come una Sample Voice in una traccia Song/Pattern. Qui ci occupiamo delle funzioni Sampling disponibili dal modo omonimo, a cui si accede premendo il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] nel modo Song o Pattern.

NOTE Potete anche accedere al modo Sampling premendo il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] nel modo Voice mode o Performance. Ricordate che le funzioni di Sampling dipendono dal modo di provenienza: Voice/Performance o Song/Pattern . Vedere a pagina 161 le istruzioni per il loro impiego quando vi si accede dal modo Voice /Performance.

La struttura del modo Sampling

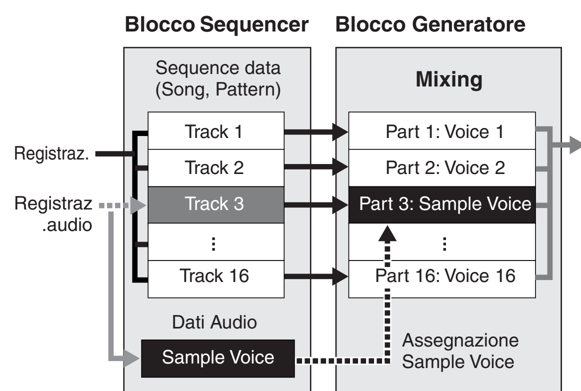
Qui, imparerete a comprendere la struttura e l'organizzazione dei campioni o Sample quando registrate l'audio su una song/ un pattern, nonché la relazione fra Sample, Sample Voice e Mixing.

NOTE Per i dettagli su Sample, Waveform e Key Bank, vedere pagina 161.

Registrazione audio su Song/ Pattern

Poiché le song ed i pattern sul MOTIF XS possono gestire solo dati MIDI, non è possibile registrare direttamente segnali audio in una traccia anche eseguendo l'operazione Sampling (campionamento).

I dati audio che avete registrato in una traccia mediante l'operazione Sampling vengono memorizzati come una Sample Voice in una song/un pattern. Essa è automaticamente assegnata alla Mixing Part corrispondente alla traccia registrata. Inoltre, sulla traccia saranno registrati anche i dati MIDI che attivano la Sample Voice. Durante il playback, i dati MIDI della traccia attivano la Sample Voice; di conseguenza, la traccia risultante funziona in pratica come una traccia Audio.



I dati audio sono registrati in una Sample Voice assegnata a Song/ Pattern, mentre gli eventi di note on/off che attivano il segnale audio sono registrati nella traccia 3.

- Dati MIDI
- Dati audio
- Dati MIDI per attivare la Sample Voice

Slice

La funzione Slice è un'importante operazione di campionamento nei modi Song/Pattern, poiché vi permette di dividere facilmente l'audio in “porzioni” (“slices”) separate che possono essere attivate e controllate in molti modi, musicalmente utili. Slice in pratica esegue simultaneamente due operazioni su un campione (Sample).

Innanzitutto, Slice crea una Sample Voice dividendo il Sample originale in Sample più piccoli di un valore di nota specifico (come note di 1/8 o 1/16) secondo il ritmo, quindi assegna i Sample ai Key Bank. La Sample Voice creata è assegnata automaticamente alla parte del Mixing o Mixing Part corrispondente alla traccia registrata.

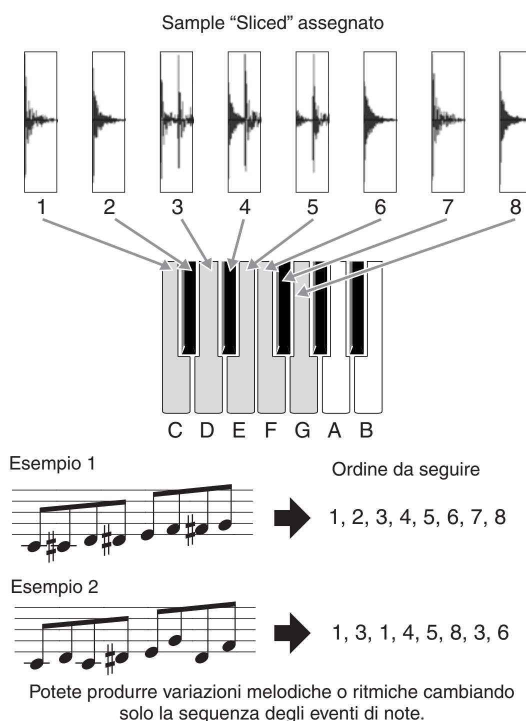
Secondo, la funzione Slice crea i dati di sequenza costituiti da eventi di note a cui nell'ordine sono assegnati i Sample “spezzettati” (sliced). Gli eventi di nota nei dati della sequenza creata sono disposti nell'assegnazione del Key Bank cromaticamente, con i singoli “gate time” di eventi di note che corrispondono al ritmo originale del Sample (es. note da 1/8 o da 1/16).

Il risultato finale è che potete sentire lo stesso suono sia dal Sample originale sia dal Sample sliced, cioè “spezzettato”. Ma se questo fosse l'unico risultato non sarebbe gran cosa. Infatti, una volta “affettato” così il Sample, può essere cambiato e riprodotto in molti modi convenienti e creativi.

Si può cambiare il tempo del Sample in tempo reale. Mentre il MOTIF XS dispone del Time Stretch Job per modificare il tempo del Sample, questo Job non può essere usato in tempo reale durante la vostra performance alla tastiera perché occorre del tempo per convertire i dati del Sample. D'altra parte, usando Sample “sliced”, potete cambiare la velocità di playback del Sample modificando in tempo reale il valore del tempo della song/del pattern.

Il secondo beneficio è la possibilità di creare rapidamente e facilmente variazioni del Sample originale cambiando il playback dei Sample “sliced”.

Per esempio, potete cambiare le velocity ed i punti di manifestazione degli eventi di note ai quali sono assegnati i Sample “sliced”. Questo vi permette di creare accenti nel playback o di modificare il ritmo del Sample, ad esempio, per dare un carattere di swing. Inoltre, potete variare l'ordine effettivo delle porzioni del Sample (come eventi di nota), facilitando al massimo la creazione di variazioni del suono nuove ed insolite.



Potete produrre variazioni melodiche o ritmiche cambiando solo la sequenza degli eventi di note.

Display Sampling Main

Il display Sampling Main, l’ingresso nel modo Sampling, viene ottenuto entrando nel modo Sampling da quello corrente. Premendo il pulsante [INTEGRATED SAMPLING] nel modo Song o Pattern si richiama il modo Sampling dedicato alla creazione di Sample Voice assegnate alla traccia Song/Pattern. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al modo originale, Song o Pattern.

NOTE Qui ci occupiamo del modo Sampling richiamato dal modo Song/Pattern. Vedere a pagina 162 le istruzioni per usare la funzione Sampling nel modo Voice /Performance.

Selezionare Waveform e Key Bank—[INTEGRATED SAMPLING]

Il display Sampling Main vi permette di selezionare la Waveform e il suo Key Bank ed ascoltare il suono del Sample assegnato al Key Bank selezionato.



I parametri ❶ – ❼ e i pulsanti [SF1], [SF5], [SF6] ed [F6] sono gli stessi del modo Sampling richiamato dal modo Voice/Performance. Vedere pagina 162.

❽ **Track** (Solo indicazione)
Indica il numero della traccia di Song/Pattern correntemente selezionato.

❾ **Measure** (Solo indicazione)
Indica il numero della misura di Song/Pattern correntemente selezionato.

NOTE Ricordate che potete assegnare le User Voice create nel modo Sampling a cui avete avuto accesso dal modo Voice/Performance nelle parti Mixing di Song/Pattern. Potete anche assegnare le Waveform create nel modo Sampling (cui avete avuto accesso dal modo Song/Pattern) agli Elementi della voce nel modo Voice Edit.

Sampling Record

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

La funzione Sampling Record vi fa registrare suoni — come la vostra voce da un microfono o il segnale dalla chitarra elettrica o il segnale audio da lettori CD o MP3 esterni — e memorizzare l'audio come una Sample Voice, che viene usata nelle tracce di Song/Pattern. Vedere pagina 38 per le istruzioni sull'impiego della funzione Sampling nel modo Song/Pattern.

NOTE Qui ci occupiamo del modo Sampling quando è richiamato dal modo Song/Pattern. Vedere a pagina 163 le istruzioni relative alla stessa funzione, quando il modo Sampling è richiamato dal modo Voice/Performance.

Importante

Per usare la funzione Sampling, bisogna installare i moduli DIMM nello strumento. Per i dettagli sulla loro installazione, vedere pagina 295. I dati di Sample registrati (editati) residenti temporaneamente in DIMM vanno perduti allo spegnimento dello strumento. Prima di usare la funzione Sampling, predisponete una connessione con un dispositivo di memorizzazione USB o con un computer collegato in rete con il MOTIF XS.

Sampling Setup—[F6] Rec

Da questo display potete impostare vari parametri per il campionamento o Sampling. Premete il pulsante [F6] dal display principale Sampling Main per richiamarlo. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Sampling Main. Quindi, premete il pulsante [F6] Standby per richiamare il display Record Standby (pagina 245).



❶ Recording Type

Determina il metodo di registrazione . La procedura Sampling e i dati di Sample creati cambiano secondo quest'impostazione.

Impostazioni:slice+seq, sample, sample+note

slice+seq

Il campione registrato viene suddiviso automaticamente in "slices" (porzioni), per essere memorizzato come una Sample Voice, e queste slice vengono assegnate a note successive sulla tastiera. Queste note vengono quindi arrangiate automaticamente in dati di sequenze MIDI (nella traccia specificata) per il playback. Per esempio, se è campionato un drum pattern di 1-measure ed è specificato il valore di 1/ 8, la misura registrata verrà suddivisa approssimativamente in otto Sample che saranno assegnati alle otto note consecutive della tastiera.

sample

Il segnale audio registrato viene direttamente memorizzato come Sample Voice. L'impostazione non produce dati di sequenza MIDI per cui non vi è playback del Sample anche quando si esegue il playback di Song/Pattern.

sample+note

Oltre ai dati di sample, vengono creati e registrati nella traccia specificata (❽) gli appropriati dati di nota per suonare il campione o sample.

❷ Input Source

Determina il connettore di input attraverso il quale sarà ricevuto il segnale da campionare. Fate riferimento alla descrizione del parametro avente lo stesso nome a pagina 164.

❸ Stereo/Mono

Determina se nuovi Sample saranno registrati come stereo o mono. Vedere la descrizione del parametro dallo stesso nome a pagina 164.

❹ Record Next

Diventa disponibile quando Recording Type nel display Setup è impostato su "sample." Vedere la descrizione del parametro dallo stesso nome a pagina 164.

❺ Frequency

Specifica la frequenza di campionamento o sampling frequency.Vedere la descrizione del parametro dallo stesso nome a pagina 165.

❻ Waveform

Determina il numero di Waveform come destinazione.

Regolazioni:0001 – 1024

⚠ ATTENZIONE

Questa operazione scrive sui dati preesistenti nel numero di destinazione della Waveform. Accertatevi di salvare i dati importanti mediante trasferimento su un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o ad un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

❼ Keybank

Determina il numero della nota del Key Bank di destinazione. Il valore qui impostato può essere cambiato nel modo Sampling Edit (pagina 250). Ricordate che questo parametro non è impostabile se Recording Type è su "slice+seq."

Impostazioni:C -2 – G8

NOTE Quando il tipo di registrazione (Recording Type) è su "slice+seq," i sample "spezzettati" saranno assegnati alle note in ordine cromatico, a partire rispetivamente da C1 (MOTIF XS6), E0 (MOTIF XS7) e A -1 (MOTIF XS8).

NOTE Potete anche impostare direttamente il tasto (Key) dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo il tasto desiderato. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❽ Track

Determina il numero della traccia alla quale è assegnato il sample registrato. Terminata la registrazione, la Sample Voice creata deve essere assegnata alla parte Mixing corrispondente alla traccia qui specificata. Quando

Recording Type è su “slice+seq” o “sample+note,” i dati di nota per il playback della Sample Voice saranno creati nella traccia qui specificata.

Regolazioni:01 – 16

❾ Part

Questo parametro non è disponibile quando al modo Sampling si accede provenendo dal modo Song/Pattern.

❿ Voice

Questo parametro non è disponibile quando al modo Sampling si accede provenendo dal modo Song/Pattern.

⓫ Drum Key

Questo parametro non è disponibile quando al modo Sampling si accede provenendo dal modo Song/Pattern.

⓬ Recordable Time (Solo indicazione)

Indica il tempo disponibile per il Sampling usando la memoria disponibile. Il tempo indicato qui è calcolando ipotizzando che si abbia un segnale mono con una frequenza di campionamento pari a 44.1 kHz. La quantità di memoria usata correntemente sul display appare come una linea blu.

⓭ [F6] Standby

Premendo questo pulsante si richiana il display Sampling Standby. Questo display è usato per eseguire il campionamento (Sampling). Per i dettagli, vedere pagina 245.

Sampling: Standby e Start—[F6] Standby

Questo display è usato per iniziare il campionamento (Sampling). Premete il pulsante [F6] dal display Setup per richiamare questo display. Premete il pulsante [EXIT] per tornare al display Setup.

Dopo aver impostato i parametri come dovuto, premete il pulsante [F5] Start per dare inizio alla procedura di Sampling. Notate che la tempistica effettiva dell’inizio Sampling cambia e dipende dall’impostazione di Trigger Mode.

Se il Modo Trigger (❿) è su “level”:

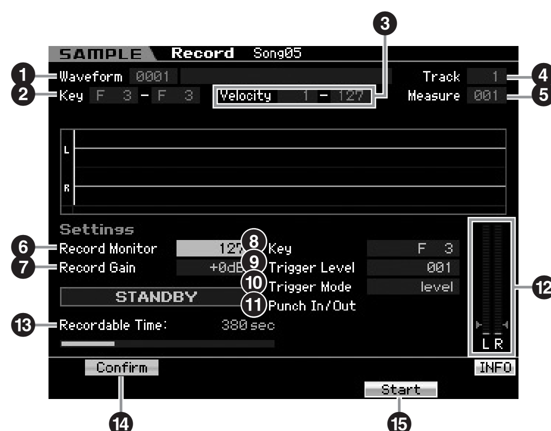
Anche se premete il pulsante [F5] Start, sul display appare l’indicazione WAITING e il Sampling non ha inizio. Se viene immesso il segnale audio che supera il livello Trigger specificato (❾), l’indicazione RECORDING sostituisce quella di WAITING ed il Sampling ha inizio.

Se il Modo Trigger (❿) è su “meas”:

Anche se premete il pulsante [F5] Start, sul display appare l’indicazione WAITING e il Sampling non ha inizio. Impostate la Measure (❺) in cui ha inizio il playback di song/pattern, inserite un numero di misura superiore al valore Measure (❺) sul parametro Punch In/Out (⓫), quindi premete il pulsante [▶] (Play) per iniziare il playback. Dopo l’avvìo di quest’ultimo, il campionamento o sampling effettivo ha inizio nella misura specificata come Punch In e termina in quella specificata come Punch Out.

Se il Modo Trigger (❿) è su “manual”:

Il Sampling (campionamento o registrazione) ha inizio quando premete il pulsante [F5] Start.



❶ Waveform (Solo indicazione)

Indica il numero ed il nome della Waveform selezionata.

❷ Key Range (Solo indicazione)

Indica il range dei tasti del Key Bank correntemente selezionato.

❸ Velocity (Velocity Range) (Solo indicazione)

Indica il range di velocity del Key Bank correntemente selezionato.

❹ Track (Solo indicazione)

Indica il numero della traccia al quale è assegnato il Sample registrato.

❺ Measure

Indica il numero della misura di Song/Pattern correntemente selezionato. Potete cambiare il numero della misura usando i pulsanti [◀◀]/[▶▶] (Reverse/Fast Forward).

Regolazioni:

Entrando nel modo Sampling dal modo Song: 001 – 999
Entrando nel modo Sampling dal modo Pattern : 001 – 256

❻ Record Monitor

Determina il livello di uscita del monitor per il segnale di input. Questo segnale monitor viene emesso dal jack PHONES o dai jack OUTPUT R e L/MONO. Non ha alcun effetto sul livello di registrazione.

Regolazioni:0 – 127

❼ Record Gain

Questo parametro è disponibile solo quando Input Source (pagina 244) è impostato su “resample”. Determina il guadagno (gain) della registrazione quando si ricampiona. Più alto è il valore, maggiore è il volume del suono ricampionato. Prima di eseguire l’operazione Sampling (Recording), potete impostare l’appropriato valore di guadagno controllando il volume con Level Meter (⓬) mentre suonate la tastiera.

Impostazioni:-12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

❽ Key

Indica il Key Bank (pagina 244) impostato nel display Setup di Sampling Record. Il Key Bank può essere cambiato sia qui sia in Sampling Edit (pagina 250) dopo che è terminata la registrazione .

Impostazioni:C -2 – G8

NOTE Potete anche impostare direttamente il tasto (Key) dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] KBD e premendo il tasto desiderato. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❾ Trigger Level

Quando Trigger Mode (❿) è su “level”, dovrete anche anche impostare Trigger Level. Il campionamento (registrazione) inizia appena viene ricevuto il segnale di input che supera il livello di attivazione specificato, cioè “trigger level”. Il livello qui determinato è indicato come un triangolo rosso nel misuratore di livello. Per ottimizzare i risultati, abbassatelo il più possibile per catturare l’intero segnale, ma non al punto da registrare anche rumore indesiderato.

Regolazioni:000 – 127

❿ Trigger Mode

Specifica il metodo con cui verrà attivato il campionamento.

Impostazioni:level, meas, manual

level
Il campionamento avrà inizio non appena viene ricevuto un segnale di input o ingresso che supera il livello di attivazione specificato (❾).

meas (measure)
Dovrebbe essere impostata assieme alla misura Punch In/Out (⓫). Dopo che è stato premuto il pulsante [F6] Start, il campionamento effettivo ha inizio nella misura specificata come Punch In, e termina in quella designata come Punch Out. Il campionamento o Sampling si arresta anche quando la song o il pattern viene bloccato con il pulsante [■] (Stop). Questo metodo vi fa registrare il segnale audio mentre monitorate il suono delle altre tracce.

manual
Il campionamento inizierà non appena viene premuto il pulsante [F6] REC. Quest’impostazione vi fa iniziare quando volete, a prescindere dal livello del segnale di input della sorgente audio.

⓫ Punch In/Out

Questo parametro è disponibile solo quando Trigger Mode (❿) è impostato su “meas.” Il valore di Punch In determina il numero della misura in cui il campionamento inizia automaticamente, mentre il valore di Punch Out determina il numero della misura in cui il campionamento cessa automaticamente.

Impostazioni:001 – 999 (modo Song), 001 – 256 (modo Pattern)

⓬ Level Meter
⓭ Recordable Time (Solo indicazione)

Fate riferimento alla descrizione del parametro omonimo a pagina 165.

⓮ [SF1] Confirm

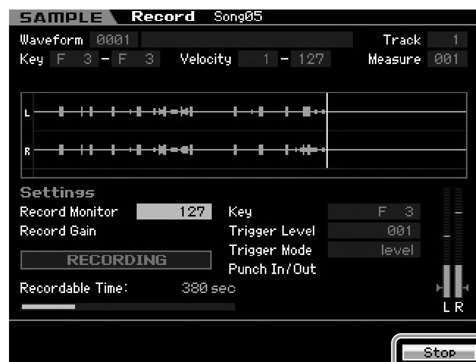
Diventa disponibile quando Recording Type nel display Setup (pagina 244) è impostato su “sample” o “sample+note.”

⓯ [F5] Start

Premete questo pulsante per iniziare il campionamento o Sampling.

Display Sample RECORD

Durante il Sampling, sul display appare una rappresentazione grafica dell’audio registrato.



[F6] Stop

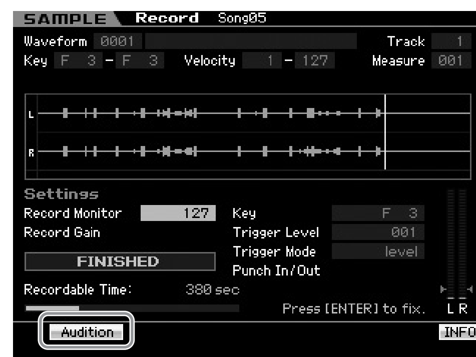
Premete questo pulsante per bloccare il Sampling (registrazione).
In ognuno dei casi seguenti, terminato il campionamento appare il display “FINISHED”.

- Se Recording Type (pagina 244) è su “sample” o “sample+note” ed [SF1] Confirm è su on
- Se Recording Type (pagina 244) è su “slice+seq”

Dal display FINISHED, potete ascoltare il campione o sample appena registrato, premendo il pulsante [SF1]. Per i dettagli, vedere sotto.

Display Sampling FINISHED

Quando [F2] Confirm è su “on” prima che abbia inizio il Sampling, appena esso termina appare il display FINISHED sotto. Da questo display, potete ascoltare e confermare il sample premendo il pulsante [SF1] Audition. Se il suono vi soddisfa, premete il pulsante [ENTER] per fissare come dati di Sample il risulatato dell’operazione. Se non vi soddisfa, premete [EXIT] e riprovate.
Quando [F2] Confirm è “off” prima che abbia inizio il Sampling, l’operazione fissa automaticamente i dati del campione o sample e ritorna al display Setup (pagina 244).



[SF1] Audition

Tenendo premuto questo pulsante potete ascoltare il sample registrato. Così potete capire esattamente come verrà riprodotto.

NOTE Se Recording Type (pagina 244) è impostato su “sample” o “sample+note” e [SF1] Confirm è off, bloccando la registrazione si fissano automaticamente i dati del campione appena registrati e lo strumento ritorna al display Setup (pagina 244). Notate che lo strumento ritorna al display STANDBY a campionamento ultimato, se nel display Setup Record Next era su on prima dell’operazione Sampling.

NOTE Se Recording Type (pagina 244) è impostato su set “slice+seq,” bloccando la registrazione si richiama il display Record Trim (pagina 247).

Rifinire il Sample—DisplayRecord Trim

Se Recording Type (pagina 244) è su “slice+seq”, bloccando la registrazione (e conseguentemente fissando i dati campionati quando Confirm è inserito) viene richiamato questo display. Da esso, potete eliminare porzioni non desiderate del sample, posizionate rispettivamente prima o dopo il punto di Start ed End. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Setup. La procedura nel display Record Trim è la seguente:

1 Impostate lo Start Point nel punto in cui ha inizio il suono effettivo del campione o sample.

Potete usare il pulsante [SF1] Audition per ascoltare il sample e i pulsanti [SF4] Zoom Out/[SF5] Zoom In per vederne la forma d’onda.

NOTE Premendo il pulsante [SF6] NUM, potete usare [SF1] – [SF5] ed F1] – [F6] come pulsanti numerici. Premendo [EXIT] si riportano quei pulsanti al loro stato originale. Per i dettagli, vedere pagina 81.

2 Impostate Tempo (❾), Meter (❿) e Measure (⓫) per il playback del Sample.

L’End Point (❽) sarà cambiato automaticamente in modo che la lunghezza intercorrente fra Start Point e End Point corrisponda a queste impostazioni.

3 Impostate il Loop Point (❼), come occorre.

Quando l’indicazione del menù del pulsante [SF2] è “LP=ST,” lo Start (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) condividono lo stesso indirizzo, il che significa che cambiano entrambi simultaneamente anche se viene modificato uno solo di essi. Premendo il pulsante [SF2] in queste condizioni, il menù cambia da “LP=ST” a “LP≠ST.” Quando qui l’indicazione del menù è “LP≠ST,” Start (Start Point) e Loop (Loop Start Point) possono essere cambiati indipendentemente. Premendo il pulsante [SF2] in questa condizione, il valore dell’indirizzo di Start sarà copiato in quello del Loop, con il risultato che entrambi avranno lo stesso “address value” o valore di indirizzo. L’indicazione del menù cambia anch’essa da “LP≠ST” in “LP=ST”.

4 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede conferma.)

Per cancellare l’operazione, premete il pulsante [DEC/NO].

5 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l’operazione Extract ed eliminare le porzioni indesiderate del Sample.

6 Premete il pulsante [F6] Slice per richiamare il display Slice.

⚠ ATTENZIONE

I dati eliminati con l’operazione Extract non sono recuperabili. Se avete eliminato accidentalmente una porzione del Sample, premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Setup, quindi rieseguite il Sampling.



I parametri ❶ – ❺ sono gli stessi presenti nel display Standby (pagina 245).

❻ Start Point

Determina il punto di Start per il playback del campione o Sample. La parte a sinistra di questo punto non viene eseguita.

Regolazioni:0000000 – End point

❼ Loop Point

Determina il punto di Loop in cui ha inizio il playback del loop. Se il modo Play è impostato su “loop”, il campione o Sample viene eseguito fra questo Loop point e l’End point (❻).

Regolazioni:0000000 – End point

❽ End Point

Determina il punto di End per il playback del campione o Sample. La parte a destra di questo punto non viene eseguita. L’End Point (❽) viene determinato automaticamente in modo che la lunghezza fra Start Point e End corrisponda alle impostazioni di Tempo (❾), Meter (❿) e Measure (⓫).

Regolazioni:0000000 – (secondo la lunghezza del Sample)

❾ Tempo

Determina la velocità di esecuzione del playback del campione o Sample. Impostando Tempo cambia l’End Point (❽) in modo che la lunghezza fra lo Start Point e l’End Point corrisponda a Meter e Measure.

Regolazioni:5.0 – 300.0

❿ Meter

Determina la divisione del tempo (time signature) del playback del Sample. Impostando Meter cambia l'End Point (❽) in modo che la lunghezza fra lo Start Point e l'End Point corrisponda alle impostazioni Tempo e Measure.

Impostazioni: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

⓫ Measure

Determina la quantità di misure per il playback del campione. Impostando Measure cambia l'End Point (❽) in modo che la lunghezza fra lo Start Point e l'End Point corrisponda alle impostazioni Tempo e Meter.

Regolazioni:
Measure: 000 – 032
Beat: 00 – 15 (Varia in base all'impostazione Meter.)

⓬ Recordable Time (Solo indicazione)

Indica il tempo di Sampling residuo usando la memoria disponibile. Il tempo qui indicato viene calcolato ipotizzando un segnale mono con una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Sul display la quantità di memoria usata correntemente appare come una linea blu.

⓭ [SF1] Audition

Tenendo premuto questo pulsante potete ascoltare il campione o Sample selezionato. Potrete pertanto controllare se il campione è stato editato in modo appropriato.

⓮ [SF2] LP=ST

Quando l'indicazione del menu è "LP=ST", lo Start (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) condividono lo stesso indirizzo, il che significa che cambiano entrambi simultaneamente anche se viene modificato uno solo di essi. Premendo il pulsante [SF2] in queste condizioni, il menù cambia da "LP=ST" a "LP≠ST." Quando qui l'indicazione del menù è "LP≠ST," Start (Start Point) e Loop (Loop Start Point) possono essere cambiati indipendentemente. Premendo il pulsante [SF2] in questa condizione, il valore dell'indirizzo di Start sarà copiato in quello del Loop, con il risultato che entrambi avranno lo stesso "address value" o valore di indirizzo. L'indicazione del menù cambia anch'essa da "LP≠ST" in "LP=ST".

⓯ [SF3] Display

Premendo il pulsante [SF3] si regola il livello di zoom in modo che sul display appaia l'intera wave, inclusi Start Point ed End Point.

⓰ [SF4] Zoom Out
⓱ [SF5] Zoom In

Premete questi pulsanti per effettuare lo zoom in e out dell'indicazione della wave del campione nel display.

⓲ [F6] Slice

Premendo questo pulsante si richiama il display Record Slice.

⓳ [SF6] NUM

Se nel tab appare "NUM", potete usare i pulsanti [F1] – [F6] ed [SF1] – [SF5] come tasti numerici, premendo il pulsante [SF6].

Slicing del campione—Record Slice display

Quando Recording Type (pagina 244) è su "slice+seq", potete richiamare questo display premendo il pulsante [F6] Slice nel display Record Slice. Da questo display, potete dividere il campione (o Sample) registrato in varie "porzioni" o "slices" separate, secondo il ritmo del sample originale. Con l'operazione Slice il Sample registrato è prima diviso in "fette" da memorizzare come Sample Voice, poi le "porzioni" sono assegnate a successive note della tastiera. Queste note, poi, sono automaticamente arrangiate come dati di sequenze MIDI (nella traccia specificata) per il playback.

La procedura sul display Record Slice è la seguente:

1 Selezionate uno Slice Type (❻).

2 Impostate la quantità di Measures (❼) per il playback del Sample.

3 Impostate Meter (❽), Sub Divide (❾) e Sensitivity (❿).

4 Premete il pulsante [SF4] Apply per eseguire l'operazione Slice.

Il colore dell'indicazione Apply cambia dal verde al grigio. A questo punto, il Sample è stato temporaneamente modificato e non è ancora fissato come dati.

5 Confermate il risultato dell'operazione Slice.

Premete il pulsante [SF1] Audition per ascoltare il Sample modificato. Se siete soddisfatti del risultato, passate allo step 6. Se non siete soddisfatti e volete riprovare, ripremete [SF4] Apply per uscire da Slice e ritornare allo stato originale del Sample. Il colore indicativo di Apply ritorna verde. In questo caso, riprovate l'operazione dallo step 1.

6 Premete il pulsante [ENTER] per fissare il risultato di Slice come dati Sample.

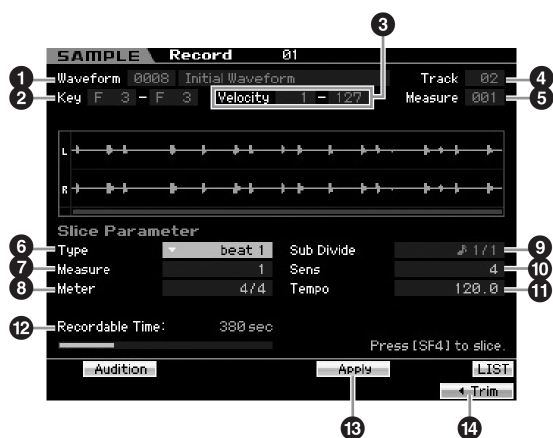
Lo strumento ritorna al display Setup.

7 Premete alcune volte il pulsante [EXIT] per tornare al modo Song o Pattern.

Ascoltate la traccia registrata in cui è contenuto il Sample "sliced".

8 Prima di spegnere, memorizzate i dati di Song o Pattern nella memoria interna, quindi salvate la Waveform creata in un dispositivo di memorizzazione USB o su un computer collegato al MOTIF XS via rete.

Per le informazioni sulle operazioni "store" e "save", vedere le pagine 186 e 278.



I parametri ❶ – ❺ sono uguali a quelli presenti nel display Standby (pagina 245).

❻ Type

Selezionate il tipo che si adatta meglio alla phrase originale. Specifica come il Sample viene "affettato", ed entro una certa misura determina la qualità del suono risultante.

Impostazioni: beat1 – 3, phrase1 – 4, quick

beat1 – 3
Questo tipo è adatto per le frasi (phrase) percussive come quelle di batteria o basso con un attacco rapido ed un decadimento breve. Sono previste tre variazioni.

Phrase1 – 4
Ideali per frasi o "phrases" con piatti o altri strumenti a decadimento lungo. Sono previste tre variazioni.

quick
A prescindere dal contenuto della "phrase", il Sample viene diviso nelle suddivisioni della nota specificata. Il numero di "slices" per misura viene calcolato moltiplicando il numeratore del parametro Meter (time signature) per il denominatore del parametro Sub Divide.

NOTE Per utili suggerimenti su come far funzionare il parametro Slice Type su differenti Sample, vedere "Suggerimenti per l'uso di Slice Type" sotto.

NOTE Potete richiamare l'elenco e selezionare l'item desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per dettagli, vedere pagina 82.

❼ Measure

Determina la quantità di misure per il playback del campione o Sample. Quando viene eseguita l'operazione Slice, vengono creati i dati della sequenza corrispondente al numero di misure specificato.
Essi vengono creati dall'inizio della misura in cui parte il Sampling.

Impostazioni: 1 – 8

❽ Meter

Specifica la divisione del tempo (time signature) del Sample. Qui l'impostazione è l'unità di "slice" base.

Impostazioni: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

❾ Sub Divide

Il parametro Meter determina l'unità di "slice" base e Sub Divide specifica una risoluzione ancora maggiore per le frasi contenenti regioni con note più brevi. Per una phrase da una misura (one-measure) con note da 1/4 e 1/8, per esempio, Meter dovrebbe essere impostato su 4/4 e Sub Divide su 1/2. Questo parametro non ha effetto se Slice Type è impostato su beat 1 – 2.

Impostazioni:

Se Meter è su 1 – 8/4: nota da 1/4 (1/1), nota da 1/8 (1/2), terzina di note da 1/4
(1/3), nota da 1/16 (1/4), terzina di note da 1/8 (1/6), nota da 1/32 (1/8), terzina di note da 1/16 (1/12)

Se Meter è su 1 – 16/8: nota da 1/8 (1/1), nota da 1/16 (1/2), terzina di note da 1/8 (1/3), nota da 1/32 (1/4), terzina di note da 1/16 (1/6)

Se Meter è su 1 – 16/16: nota da 1/16 (1/1), nota da 1/32 (1/2), terzina di note da 1/16 (1/3)

NOTE La risoluzione massima di slice per i Sample stereo è di 64 slice, e per i Sample mono è di 128 slice.

❿ Sens (Sensitivity)

Regola ulteriormente le suddivisioni specificate dal parametro Sub Divide. Valori più alti producono una risoluzione più elevata, consentendo anche alle note più piccole e ai suoni più minuscoli di essere rilevati e suddivisi. Usate la funzione Audition (premendo [SF1]) per ascoltare i risultati e, se non siete soddisfatti, cambiate l'impostazione e riprovate.
Questo parametro non ha alcun effetto se è selezionato il tipo di slice "quick".

Impostazioni: 1 – 5

⓫ Tempo

Determina il Tempo con cui i Sample "affettati" (sliced) vengono risuonati con il pulsante [SF1] Audition. Il valore qui impostato viene applicato al tempo di playback di Song/Pattern.

Regolazioni: 005 – 300

⓬ Recordable Time (Solo indicazione)

Indica il tempo di Sampling residuo usando la memoria disponibile. Il tempo qui indicato viene calcolato ipotizzando un segnale mono con una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Sul display la quantità di memoria usata correntemente appare come una linea blu.

⓭ [SF4] Apply

Quando questo menù tab è visualizzato in verde, il Sampling (registrazione) è già finito e l'operazione Slice non è stata ancora eseguita. In tale situazione, premendo questo pulsante si esegue l'operazione Slice ed il colore del menù tab diventa grigio.
Quando questo menù tab è visualizzato in grigio, sono state eseguite entrambe le operazioni Sampling (Recording) e Slice. In questo stato, premendo questo pulsante si ritorna allo stato "ante-slice" con "Apply" colorato in verde.

⓮ [F6] Trim

Premendo questo pulsante si richiama il display Record Trim (pagina 247), consentendovi di eliminare porzioni indesiderate del Sample.

Suggerimenti per l'uso degli Slice Type

Slice di "phrases" percussive con breve decadimento

Innanzitutto, provate ad eseguire l'operazione Slice con "beat1". Se il risultato ha un attacco debole o le porzioni di "release" della frase tendono a sovrapporsi, riprovate con "beat2". Provate a regolare la "envelope sensitivity" (sensibilità dell'inviluppo) per un controllo più fine.
Se dopo aver usato "beat1" le porzioni dell'attacco (attack) si sovrappongono o il carattere ritmico generale risulta impoverito, riprovate con "beat3". Fate le regolazioni finali con il parametro Envelope Sensitivity.

Slice di "phrases" percussive con lungo decadimento

nnanzitutto, provate ad eseguire l'operazione Slice con "phrase1". Se il risultato ha un attacco debole o le porzioni di "release" della frase tendono a sovrapporsi, riprovate con "phrase2". Fate le regolazioni finali con il parametro Envelope Sensitivity.
Provate a regolare la "envelope sensitivity" (sensibilità dell'inviluppo) per un controllo più fine.
Se dopo aver usato "phrase1" i punti fra le "slices" risultano grossolani e il carattere generale risulta "zoppicante", riprovate con "phrase3" o "phrase4" ed impostate Sub Divide su una risoluzione più fine.
Fate le regolazioni finali con il parametro Envelope Sensitivity. L'impostazione "phrase3" generalmente è più adatta per i suoni sostenuti di archi o ottoni senza vibrato — in altre parole, il pitch resta costante. Può anche produrre effetti tipo eco, se è applicato a frasi percussive con decadimento breve. L'impostazione "phrase4" generalmente è la migliore per i suoni sostenuti di archi o ottoni con vibrato, nonché per frasi vocali.

Wave Memory richiesta per le operazioni Slice

Le porzioni (slices) dei dati della singola wave, create con le operazioni Slice, richiedono all'incirca 1.5 volte lo spazio di memoria originale perché viene automaticamente aggiunta una sezione di coda e vengono create le sezioni fade-in e fade-out all'inizio e alla fine dei dati di wave. Ciò contribuisce a mantenere la massima qualità del suono quando il tempo viene aumentato e produce connessioni più uniformi fra le "slices" (non si crea una sezione di coda quando come slice type è selezionato "quick").
Occorre un'area di memoria-lavoro per i calcoli di elaborazione eseguiti per ogni operazione Slice e sufficiente memoria per contenere le waveform completate. Quando la frequenza di campionamento è 44.1 kHz, la quantità di memoria approssimativa (espressa in kilobyte) richiesta per ogni tipo di Slice è riportata in questa tabella.

beat 1	Dimensione wave originale X N + (0.3 X n. di slice)
beat 2	Dimensione wave originaleX N + (0.2 X n. di slice)
beat 3	Dimensione wave originale X N + (0.3 X n. di slice)
phrase 1	Dimensione wave originale X N + (5.8 X n. di slice)
phrase 2	Dimensione wave originale X N + (1.4 X n. di slice)
phrase 3	Dimensione wave originale X N + (0.4 X n. di slice)
phrase 4	Dimensione wave originale X N + (1.4 X n. di slice)
quick	Dimensione wave originale X N + (0.7 X n. di slice)

Per campioni o Sample mono N = 5.5, e per campioni o Sample stereo N = 8. Inoltre, il numero delle "slices" viene raddoppiato per i campioni stereo.

Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Il modo Sampling Edit vi dà un controllo globale e dettagliato per editare il Sample registrato e per cambiarne le impostazioni. Premete il pulsante [EDIT] dal display Sampling Main per richiamare il display Sampling Edit. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Sampling Main.

Come nel modo Sampling richiamato dal modo Voice/Performance. Per informazioni su Sampling Edit, vedere pagina 167.

Sampling Job

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

Il modo Sampling Job vi fa elaborare e modificare i Sample da voi registrati. Sono disponibili 18 Sampling Job.

Come nel modo Sampling richiamato dal modo Voice/Performance. Per informazioni sui Sampling Job, vedere pagina 171.

Impiego come Master Keyboard (modo Master)

Questo sintetizzatore possiede un'enormità di caratteristiche, funzioni ed operazioni differenti e potreste trovar difficile localizzarle rapidamente e richiamare quella specifica che vi occorre. Ed è qui che diventa preziosa la funzione Master. Potete usarla per memorizzare le operazioni che usate più frequentemente in ogni modo e richiamarle istantaneamente quando ne avete bisogno, premendo un solo pulsante. Il MOTIF XS ha spazio per un totale di 128 impostazioni personali User Master. Premete il pulsante [MASTER] per entrare nel modo Master Play.

Modo Master Play

Per entrare nel modo Master Play e richiamare il suo display, premete il pulsante [MASTER] dal modo di provenienza.

Selezionare un Master Program

Il MOTIF XS dispone di 128 Master appositamente programmati, conservati nella User Memory interna (Flash ROM). Il Bank è formato da otto gruppi o Group (da A ad H), ciascuno contenente 16 programmi Master. Per richiamare il programma Master desiderato, selezionate Group e Numero appropriati.

Suonare la tastiera nel modo Master Play—[MASTER]

Nel modo Master Play, potete selezionare un programma Master e suonare la tastiera con le impostazioni previste dal Master selezionato. Cambiando il numero del Master potete richiamare uno dei modi disponibili e varie impostazioni, come quelle del generatore (multitimbrico o singolo) e le impostazioni MIDI.



❶ Numero del Master (Gruppo/Numero)
Indica il numero del Master selezionato.

NOTE I numeri di Master da 001 a 128 sono convertiti nel formato (indicato fra parentesi) relativo ai Bank da A ad H e ai numeri di programma da 1 a 16 (per il Bank). Questo formato è relativo ai pulsanti Group o gruppo [A] – [H] e ai pulsanti numerici [1] – [16]. I numeri di Master e i corrispondenti Group/Number sono elencati qui di seguito.

Group/Number	Group/Number
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

❷ Nome del Master (Solo indicazione)
Indica il nome del Master corrente.

❸ Modo (Solo indicazione)
Indica il modo memorizzato nel Master corrente. Qui è indicato uno dei modi (Voice, Performance, Pattern o Song).

❹ Numero del Programma (Solo indicazione)
Determina il numero di programma (numero di Voice, Performance, Song o Pattern) richiamato con la selezione del Master. Il tipo di programma differisce in base al modo memorizzato.

Se è memorizzato il modo Voice:	Voice Bank/Numero
Se è memorizzato il modo Performance:	Performance Bank/Numero
Se è memorizzato il modo Song:	Numero Song
Se è memorizzato il modo Pattern:	Numero Pattern

❺ Octave
Indica l'impostazione Keyboard Octave stabilita mediante i pulsanti OCTAVE. Questo parametro determina quanto si discosta il pitch di ogni tasto rispetto a quello normale.

❻ Manopole 1 – 8

Indica i parametri ai quali sono assegnate le rispettive manopole 1 – 8 e i loro valori correnti. Premendo ripetutamente il pulsante [SELECTED PART CONTROL] si passa da una serie di parametri all'altra (indicata dalle spie). Per le informazioni sui parametri, vedere sotto.

Se è memorizzato il modo Voice:	Vedere pagina 89.
Se è memorizzato il modo Performance:	Vedere pagina 136.
Se è memorizzato il modo Song:	Vedere pagina 180.
Se è memorizzato il modo Pattern:	Vedere pagina 210.

❼ Slider di controllo 1 – 8

Indica i livelli dei rispettivi Slider di controllo 1 – 8. Il target da regolare mediante gli Slider di controllo differisce secondo il modo memorizzato nel Master corrente.

Se è memorizzato il modo Voice:	Volume per gli Elementi 1 – 8
Se è memorizzato il modo Performance:	Volume per le Parti 1 – 4
Se è memorizzato il modo Song:	Volume per le Parti 1 – 16
Se è memorizzato il modo Pattern:	

[SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

Quando il modo memorizzato è Voice o Performance, a ciascuno dei pulsanti [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 è assegnato un differente tipo di Arpeggio secondo il numero di Voce o Performance. I tipi di Arpeggio sono assegnati ai pulsanti con l'icona della nota di un ottavo sul tab del display. Potete richiamarli premendo questi pulsanti in qualsiasi momento nel corso della vostra performance alla tastiera.

[SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

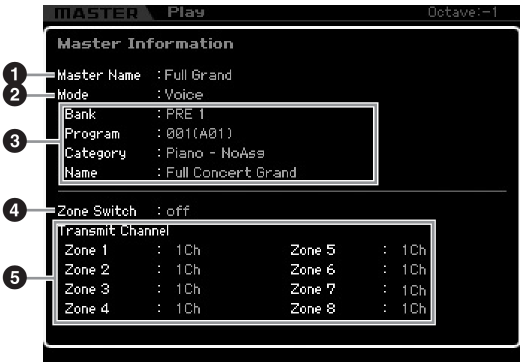
Quando il modo memorizzato è Song o Pattern, a ciascuno dei pulsanti [SF1] – [SF5] è assegnata una differente Scena secondo il numero di Song o Pattern.

[SF6] INFO (Informazioni)

Premete questo pulsante per richiamare la finestra delle informazioni del Master corrente.

Informazioni sui Master —[SF6] INFO (Information)

Questa finestra riporta le informazioni sul Maste corrente. Qui non è possibile cambiare le impostazioni.



❶ Master Name

Indica il nome del Master corrente.

❷ Mode

Indica il modo memorizzato nel Master corrente. Qui è indicato uno dei modi (Voice, Performance, Pattern o Song).

❸ Program

Indica il numero ed il nome del programma (Voice, Performance, Song o Pattern) che viene richiamato con la selezione del Master. Il programma cambia in base al modo memorizzato.

Se è memorizzato il modo Voice:	Voice Bank, Number, Category, Name
Se è memorizzato il modo Performance:	Performance Bank, Number, Category, Name
Se è memorizzato il modo Song:	Numero Song, Numero Song
Se è memorizzato il modo Pattern:	Numero Pattern, nome Pattern

❹ Zone Switch

Determina se la tastiera sarà divisa in aree indipendenti (otto al massimo) (chiamate "Zones"). Per i dettagli sulle Zone, vedere pagina 253.

❺ Transmit Channel

Indica il canale di trasmissione MIDI di ogni Zone (quando Zone Switch è su on).

Master Edit

Il modo Master Edit vi permette di creare i vostri programmi Master originali — con un massimo di otto Zone differenti (aree della tastiera) — editando i vari parametri.
Per entrare nel modo Master Edit, premete il pulsante [EDIT] nel modo Master Play. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display originale.

Common Edit e Zone Edit

Nel modo Master, potete suddividere la tastiera in aree indipendenti (fino a otto), chiamate "Zone". Ad ognuna possono essere assegnati differenti canali MIDI e differenti funzioni delle manopole e degli slider. Questo rende possibile il controllo di varie Parti del generatore di suono multitimbrico mediante una singola tastiera o il controllo di voci di uno strumento MIDI esterno su differenti canali oltre alle voci interne di questo synth —permettendovi di usare il MOTIF XS per fargli svolgere il lavoro di parecchie tastiere. Potete impostare i parametri relativi alle otto Zone nel modo Master Edit e memorizzare tali impostazioni come User Master.

Vi sono due tipi di display Master Edit: quelli per l'editing dei parametri comuni a tutte le otto Zone e quelli per l'editing di Zone singole.

Procedura di Master Edit

1 Premete il pulsante [MASTER] per entrare nel modo Master Play, quindi selezionate un Master.

2 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Master Edit.

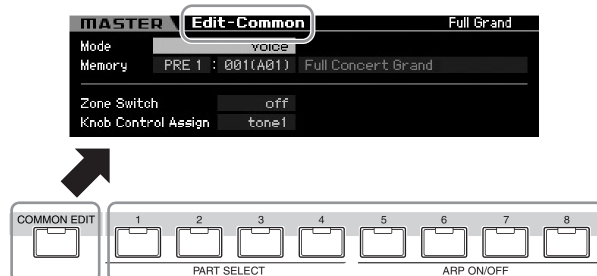
3 Impostate su "on" il parametro Zone Switch nel display Other, se necessario.

4 Richiamate il display Common Edit o Zone Edit.

Per richiamare il display Common Edit, premete il pulsante [COMMON EDIT]. Potete specificare il modo ed il numero di programma richiamato quando è selezionato il Master, ed il nome del Master nel modo Common Edit.

Per richiamare il display Zone Edit, premete uno dei pulsanti numerici [1] – [8] per selezionare la Zona da editare. Qui potete stabilire vari parametri come "keyboard range" e "MIDI Transmit Channel" per ogni zona, nel modo Zone Edit.

Display Common Edit



Display Zone Edit



5 Richiamate il display Edit che include i parametri da editare, premendo i pulsanti [F1] – [F5] e [SF1] – [SF2].

Per informazioni sui parametri,vedere pagine 254 e 255.

6 Spostate il cursore sul parametro desiderato.

7 Editate il valore con i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] ed il dial dei dati.

8 Se necessario, ripetete gli step 4 – 7.

9 Inserite un nome per il Master nel display Name (pagina 254) di Common Edit.

10 Per memorizzare il Master editato, premete il pulsante [STORE] per richiamare la finestra Store (pagina 254).

Per le istruzioni dettagliate sulla memorizzazione, vedere pagina 254.

⚠ *ATTENZIONE*

Il Master editato va perduto quando si seleziona un Master differente, si richiama un altro modo o si spegne. Ricordate di memorizzare i dati Master nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di selezionare un Master diverso, di richiamare un modo operativo differente o di spegnere.

NOTE Salvate su unità di memorizzazione USB o su un computer collegato in rete al MOTIF XS i dati Master editati e memorizzati. Ricordate che i dati Master editati e memorizzati risiedono nella memoria User interna (Flash ROM) e vengono conservati anche dopo lo spegnimento. Perciò non è necessario salvare i dati su un dispositivo esterno, anche se noi raccomandiamo di salvare e archiviare quelli più importanti. Vedere i dettagli a pagina 278.

L'indicatore [E]

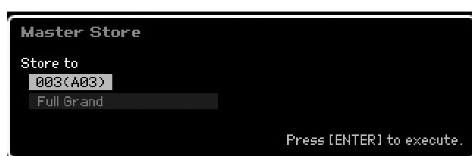
Se si cambia il valore di un parametro nel modo Master Edit, nella parte superiore destra del display appare l'indicatore [E] (di Edit). Questo vi dà una rapida conferma che il Master è stato modificato, ma non è stato ancora memorizzato. Per memorizzare lo stato corrente, seguite queste istruzioni.

Memorizzare il Master creato

[MASTER] → [STORE]

1 Premete il pulsante [STORE] nel modo Master.

Appare la finestra Master Store.



2 Specificate la destinazione per memorizzare il Master.

Selezionate un numero di Master come destinazione usando il dial dei dati, il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO].

Potete usare i pulsanti [USER 1, [A] – [H] e [1] – [16] per selezionare un numero di Master.

3 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede conferma)

Per cancellare l'operazione Store, premete il pulsante [DEC/NO].

4 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Store.

Dopo aver memorizzato il Master, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display Master Play.

⚠ *ATTENZIONE*

Quando eseguite l'operazione Store, le impostazioni presenti nella memoria di destinazione vengono sostituite per sovrascrittura. I dati importanti dovrebbero essere sempre copiati su un dispositivo USB separato o su un computer collegato in rete al MOTIF XS. Per le istruzioni dettagliate sul "salvataggio" dati, vedere pagina 278.

Parametri Common Edit

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Common Edit vi fa editare i parametri comuni a tutte le Zone del Master selezionato.

Dare un nome al Master editato— [F1] Name

Da questo display, potete dare un nome al Master editato. Premete il pulsante [F1] dal display Common Edit per richiamare questo display. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display originale. Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, vedere "Operazioni base" a pagina 82.

Altre impostazioni di Parametri— [F2] Other

Da questo display, potete impostare i parametri base per il Master, incluso il modo che è richiamato con il Master ed il numero di programma.



❶ Mode

Determina il modo richiamato assieme alla selezione del numero del Master.

Impostazioni: voice, performance, pattern, song

❷ Memory

Determina il numero di Programma richiamato con la selezione del Master. Appare il nome di Voice/ Performance/Song/Pattern selezionato.

Regolazioni: Variano secondo l'impostazione Mode (sopra).

Se Mode è su Voice:
Voice Bank: PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, GMDR, PDR, UDR
Voice Number: 001 (A01) – 128 (H16)

Se Mode è su Performance:
Performance Bank: USR1 – 3
Performance Number: 001 (A01) – 128 (H16)

Se Mode è su Pattern:
Pattern Number: 01 – 64

Se Mode è su Song:
Song number: 01 – 64

❸ Zone Switch

Determina se la tastiera viene suddivisa in aree indipendenti (fino a otto) (dette "Zone"). Per i dettagli sulle Zone, vedere pagina 253.

Impostazioni: on, off

❹ Knob Ctrl Assign (Knob Control Assign)

Da questo display potete impostare quale fila di funzioni di Knob (manopole) si accende e viene selezionata. Se è su "zone", selezionando Master non si accende alcuna spia e vengono richiamate automaticamente le funzioni Knob/ Slider impostate specificamente per la rispettiva "Zone" (pagina 257).

Impostazioni: Varia secondo l'impostazione Mode (sopra). Notate che "zone" può essere selezionata solo quando Zone Switch (❸) è su "on."

Se Mode è su Voice:
tone 1, tone 2, ARP FX, zone

Se Mode è su Performance, Pattern o Song:
tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

❺ [F6] Get Name

Premendo il pulsante [F6] si assegna al Master il nome di Voice/Performance/Song/Pattern correntemente selezionato.

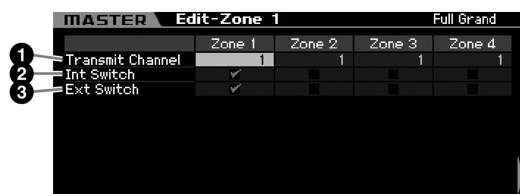
Parametri Zone Edit

[MASTER] → [EDIT] → [1] – [8]

Servono ad editare le singole Zone che formano un Master. Per richiamare il display Zone Edit, premete il pulsante [EDIT] nel modo Master Play, quindi premete uno dei pulsanti numerici [1] – [8]. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display Master Play.

Impostazioni MIDI Transmit Channel/ Switch —[F1] Transmit

Da questo display potete stabilire come ogni "Zone" trasmette i suoi messaggi MIDI, quando suonate la tastiera.



❶ Transmit Channel

Determina il canale di trasmissione o MIDI Transmit Channel per ogni "Zone".

Regolazioni: 1 – 16

❷ Int Switch (Internal Switch)

Determina se i dati MIDI per ogni "Zone" vengono trasmessi oppure non trasmessi al generatore di suono interno.

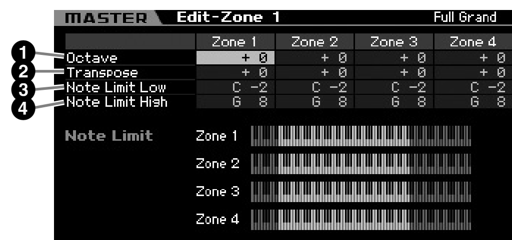
NOTE Quando il parametro Local Control è impostato su "off" sul display MIDI (pagina 267) nel modo Utility, i dati MIDI di ogni "Zone" non saranno trasmessi al generatore di suono interno, anche se il parametro Switch è "on."

❸ Ext Switch (External Switch)

Determina se i dati MIDI per ciascuna "Zone" vengono trasmessi o non trasmessi ad un dispositivo esterno.

Impostazione di Note Range per le singole Zone—[F2] Note

Da questo display potete impostare il pitch- e i parametri correlati alla tastiera per ogni zona — consentendovi di stabilire gli split di "Zone" e determinare il "pitch range" di ognuna.



❶ Octave

Determina il numero di ottave di cui il range di "Zone" è innalzato o abbassato. Potete regolare lo spostamento (in entrambi i sensi) per un massimo di tre ottave.

Regolazioni: -3 – +0 (Default) – +3

❷ Transpose

Determina il numero di semitoni per cui il range della "Zone" viene innalzato o abbassato.

Regolazioni: -11 – +0 (Default) – +11

❸ Note Limit Low
❹ Note Limit High

Determina le note più bassa e più alta del range di ogni "Zone".

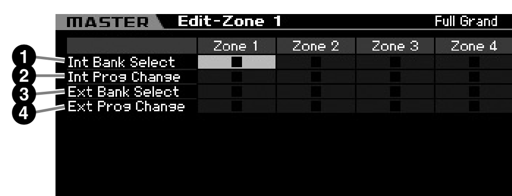
Impostazioni: C -2 – G8

NOTE Potete anche impostare il range direttamente dalla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SF6] e premendo i tasti desiderati (basso e alto).

Impostazioni MIDI Transmit Switch—[F3] Tx Switch (Transmit Switch)

MIDI Transmit Switch per i messaggi relativi alla voce—[SF1] Program

Da questo display, potete impostare se per ogni Zone i messaggi MIDI vengono trasmessi al generatore interno/ esterno.



❶ Int Bank Select (Internal Bank Select)

Determina se i messaggi Bank Select MSB/LSB vengono trasmessi o no al generatore di suono interno.

❷ Int Prog Change (Internal Program Change)
Determina se i messaggi di Program Change vengono trasmessi o no al generatore di suono interno.

❸ Ext Bank Select (External Bank Select)
Determina se i messaggi Bank Select MSB/LSB vengono trasmessi o no al generatore di suono esterno via MIDI.

❹ Ext Prog Change (External Program Change)
Determina se i messaggi di Program Change vengono trasmessi o no al generatore di suono esterno via MIDI.

MIDI Transmit Switch per i messaggi Other—[SF2] Control

Da questo display, potete determinare se i messaggi MIDI che controllano le impostazioni non relative alle voci, come Control Change, Pitch Bend e Channel Aftertouch vengono trasmessi al generatore interno/esterno.

Se volete trasmettere un determinato messaggio MIDI da una certa "Zone" al generatore di suono interno/esterno, spuntate la casella corrispondente.

❶ Pitch Bend
Messaggi MIDI generati usando la rotella del Pitch Bend.

❷ Ch After Touch (Channel After Touch)
Messaggi MIDI generati premendo una nota sulla tastiera e tenendola premuta.

❸ Modulation Wheel
Messaggi MIDI generati con l'impiego della rotella di modulazione (Modulation Wheel).

❹ Ribbon Controller
Messaggi MIDI generati con l'impiego del controller a nastro (Ribbon Controller).

❺ Foot Controller 1
❻ Foot Controller 2
Messaggi MIDI generati con l'impiego di un Foot Controller opzionale collegato al pannello posteriore.

❼ Sustain
Messaggi MIDI generati con l'impiego di un Footswitch opzionale collegato al jack SUSTAIN sul pannello posteriore.

❽ Foot Switch
Messaggi MIDI generati con l'impiego del Footswitch opzionale collegato al jack ASSIGNABLE sul pannello posteriore.

❾ Knob
Messaggi MIDI generati dall'impiego delle manopole.

❿ Slider
Messaggi MIDI generati dall'impiego dei controlli Slider.

⓫ A. Function 1 (Assignable Function 1)
⓬ A. Function 2 (Assignable Function 2)
Messaggi MIDI generati dall'impiego dei pulsanti ASSIGNABLE FUNCTION.

⓭ Volume/Express (Expression)
Messaggi di volume MIDI generati dall'impiego delle manopole e degli slider.

⓮ Pan
Messaggi Pan MIDI generati dall'impiego delle manopole e degli slider.

Impostazioni di Default per le Zone—[F4] Preset

Da questo display potete effettuare le impostazioni relative alla voce per ogni "Zone" che saranno automaticamente trasmesse come messaggi MIDI quando viene selezionato il Master.

❶ Bank MSB (Bank Select MSB)
❷ Bank LSB (Bank Select LSB)
❸ Program Change
Determina le impostazioni relative alla voce per ogni "Zone" nel Master selezionato. Questi messaggi MIDI sono trasmessi al generatore di suono interno/esterno quando viene selezionato il Master.

Regolazioni:

Bank MSB (Bank Select MSB): 000 – 127
Bank LSB (Bank Select LSB): 000 – 127
Program Change: 001 – 128

❹ Volume

Determina il Volume per ogni “Zone” nel Master selezionato. I messaggi MIDI del Volume sono trasmessi al generatore di suono interno/esterno quando viene selezionato il Master.

Regolazioni:000 – 127

❺ Pan

Determina il Pan per ogni “Zone” nel Master selezionato. I messaggi MIDI del Pan sono trasmessi al generatore di suono interno/esterno quando viene selezionato il Master.

Regolazioni:L64 – C – R63

❻ [F6] MIDI Send

Quando è su “on”, cambiando il valore in questo display si trasmettono i messaggi MIDI corrispondenti al generatore di suono interno/esterno.

Impostazioni Knob e Slider—[F5] KnobSlider

Da questo display, potete determinare quali numeri di Control Change sono trasmessi al generatore di suono interno/esterno quando usate le manopole e gli slider per ogni “Zone”.

MASTER Edit-Zone 1 Full Grand

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
❶ Control Knob No.	10	10	10	10
Function Name	Pan	Pan	Pan	Pan
❷ Control Slider No.	7	7	7	7
Function Name	Volume	Volume	Volume	Volume

NOTE Questo parametro è disponibile solo quando il parametro Knob Control Assign è impostato su “zone” nel display Other (pagina 254) di Common Edit. In altre parole, questo parametro è disponibile quando sono spente tutte le spie di [SELECTED PART CONTROL] e [MULTI PART CONTROL].

❶ Control Knob No.

Determina quali numeri di Control Change sono trasmessi quando usate le manopole per ogni “Zone. Il nome della funzione appare automaticamente sotto al numero selezionato.

Regolazioni:0 – 95

❷ Control Slider No.

Determina quali numeri di Control Change sono trasmessi al generatore di suono interno/esterno quando usate gli slider per ogni “Zone”. Il nome della funzione appare automaticamente sotto al numero selezionato.

Regolazioni:0 – 95

Master Job

Il modo Master Job offre comodi “tools” per inizializzare e archiviare i dati. Per entrare nel modo Master Job, premete il pulsante [JOB] nel modo Master. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al display originale.

Procedura di Master Job

1 Nel modo Master, premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Master Job.

2 Selezionate il Job che volete eseguire, premendo il pulsante [F1] o [F4].

3 Impostate i parametri per eseguire il Job.

4 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede conferma.)

Per cancellare il Job, premete il pulsante [DEC/NO].

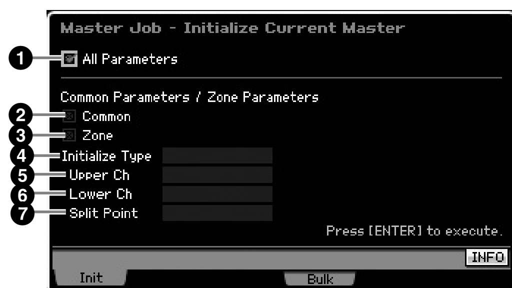
5 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il Job.

A Job ultimato, appare il messaggio “Completed” e l’operazione ritorna al display originale.

6 Premete il pulsante [MASTER] per ritornare al display Master Play.

Inizializzare il Master—[F1] Init

Questa funzione vi permette di resettare (inizializzare) tutti i parametri Master sulle loro impostazioni di default. Permette anche di inizializzare selettivamente certi parametri, come le impostazioni Common e “Zone”.



❶ All Parameters

Determina se vengono inizializzate tutte le impostazioni per il Master selezionato. Se è su “on,” non possono essere impostati altri parametri da questo display.

Impostazioni: ☑ (on), ☐ (off)

❷ Common

Determina se vengono inizializzate tutte le impostazioni dei parametri Common per il Master selezionato. Se è su “on”, ZONE non può essere impostata.

Impostazioni: ☑ (on), ☐ (off)

❸ Zone

Determina se vengono inizializzate tutte le impostazioni dei parametri Zone per il Master selezionato. Se è su “on,” eseguendo il Job vengono inizializzate tutte le impostazioni dei parametri di Common Edit.

Impostazioni: ☑ (on), ☐ (off)

❹ Initialize Type

Determina come vengono inizializzate le impostazioni del parametro “Zone” per il Master selezionato. Sono disponibili tre metodi di inizializzazione.

Impostazioni: split, zone, layer

split
Imposta Zone 1 e Zone 2 su on, quindi suddivide il range della tastiera usando Zone 1 e Zone 2. “Upper Ch” determina il canale di trasmissione MIDI dell' “upper range” della tastiera, “Lower Ch” determina il canale di trasmissione MIDI del “lower range“ della tastiera e “Split Point” determina il numero di nota (C -2 – G8) che separa i due range (upper e lower) della tastiera.

zone
Imposta rispettivamente le Zone 1 – 4 su on, le Zone 5 – 8 su off, e il c anale di trasmissione MIDI Transmit su 1 – 8 .

layer
Imposta Zone 1 e Zone 2 su on, quindi vi fa sovrapporre due Parti. “Upper Ch” e “Lower Ch” determinano rispettivamente i canali di trasmissione MIDI delle due Zone.

❺ Upper Ch (Upper Channel)
❻ Lower Ch (Lower Channel)

Determina i canali di trasmissione MIDI rispettivamente di Zone 1 e Zone 2 quando Initialize Type è impostato su “layer” o “split.”

Regolazioni: 1 – 16

❼ Split Point

Suddivide il punto di divisione o split che divide il range della tastiera in Zone 1 e Zone 2, se Initialize Type è su “split”. Impostando questo parametro, Note Limit High di Zone 1 è impostato automaticamente sulla nota che è più bassa di un semitono dello Split Point qui impostato e Note Limit Low di Zone 2 è automaticamente predisposto sulla stessa nota dello Split Point qui impostato.

Impostazioni: C -2 – G8

NOTE I parametri Note Limit High e Note Limit Low sono impostabili nel display Note (pagina 255) di Zone Edit.

Trasmettere le impostazioni Master su un dispositivo MIDI (Bulk Dump)

Questa funzione vi permette di inviare tutte le vostre impostazioni di parametro editate per il Master selezionato ad un computer o ad un altro dispositivo MIDI per l’archiviazione dei dati. Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l’operazione Bulk Dump.

NOTE I dati Bulk Dump includono solo i messaggi e non le Waveform.

NOTE Per eseguire l’operazione Bulk Dump, dovrete impostare il corretto MIDI Device Number (numero di dispositivo). Per i dettagli, vedere pagina 268.

Impostazioni di sistema (modo Utility ecc.)

In questo modo, potete impostare i parametri che si applicano all'intero sistema del MOTIF XS. Per entrare in questo modo premete il pulsante [UTILITY]. Premendo il pulsante [EXIT] si ritorna al display originale. Per le impostazioni di sistema (system) relative al sequencer nel playback di Song/Pattern/Arpeggio, richiamate il display Setup del Sequencer premendo il pulsante [SEQ SETUP] nel modo Song/Pattern/Performance.

Procedura base del modo Utility

1 Entrate nel modo Utility.

Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility. (L'indicatore si accende.)

2 Richiamate il display desiderato.

Osservate i menù tab dei pulsanti [F1] – [F6] e [SF1] – [SF5] per trovare la funzione desiderata, quindi premete il relativo pulsante per richiamare il display desiderato.

3 Impostate il parametro desiderato.

Spostate il cursore su ciascun parametro, quindi impostate il valore usando il dial dei dati, il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO].

⚠ *ATTENZIONE*

Se sul display appare "Press [ENTER] to set", accertatevi di premere il pulsante [ENTER] prima di passare allo step successivo. Se non lo fate, le impostazioni non verranno memorizzate, anche se premete il pulsante [STORE] allo step seguente.

4 Premete il pulsante [STORE] per memorizzare l'impostazione Utility e Sequencer Setup nella memoria interna.

⚠ *ATTENZIONE*

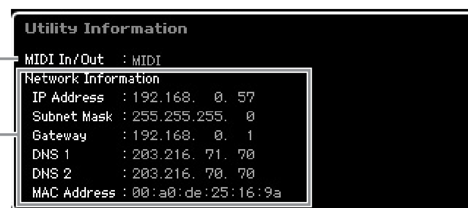
Tutte le impostazioni Utility vanno perdute se si spegne senza aver memorizzato.

NOTE Le impostazioni dei parametri nei display Utility e Sequencer Setup sono trattate e memorizzate come singole unità. Ciò vuol dire che, quando eseguite l'operazione Store nel modo Utility, vengono memorizzate le impostazioni dei display Sequencer Setup e viceversa.

5 Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Utility e tornare al modo originale.

Informazioni sul Sistema—[SF6] INFO

Questo display indica le impostazioni MIDI IN/OUT e quelle della rete (Network). Il display non è editabile.



❶ MIDI IN/OUT (Solo indicazione)

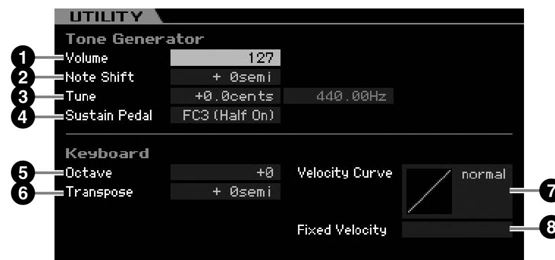
Indica attraverso quale terminale dell'hardware i dati MIDI vengono immessi o emessi. I parametri correlati possono essere impostati nel display MIDI (pagina 268).

❷ Informazioni su Network

Indica le impostazioni della rete (network). I parametri correlati possono essere impostati nel display Network (pagina 260).

Impostazioni generali—[F1] General

Impostazioni Tone Generator e Keyboard—[SF1] Play



Tone Generator

Da questa sezione, potete eseguire le impostazioni generali per il generatore di suono interno. Le impostazioni qui apportate non influiscono sui messaggi MIDI trasmessi allo strumento MIDI esterno.

❶ Volume

Determina il volume globale dello strumento.

Regolazioni:0 – 127

❷ Note Shift

Determina la quantità di semitoni di cui viene spostato il pitch di tutte le note.

Regolazioni:-24 semi – +0 semi – +24 semi

❸ Tune

Determina l'accordatura fine del suono totale. Potete regolare l'accordatura con incrementi di "cent".

Regolazioni:-102.4 cents – +0 cents – +102.3 cents

❹ Sustain Pedal

Determina quale modello di Foot Controller opzionale, collegato al jack FOOT SWITCH SUSTAIN, viene riconosciuto. Se collegate un FC3 opzionale (dotato della caratteristica half-damper) per produrre l'effetto "half-damper" (proprio come accade su un piano acustico autentico), impostate questo parametro su "FC3 (half on)" e il parametro Half Damper Switch su "on" nel display Amplitude EG (pagina 123) di Voice Element Edit. Se non volete la caratteristica half-damper o la volete disabilitare pur usando un FC3, impostate questo parametro su "FC3 (half off)". Se collegate un controller opzionale tipo FC4 o FC5 (non dotato della caratteristica half-damper), impostate questo parametro su "FC4" o "FC5."

Impostazioni:FC3 (half on), FC3 (half off), FC4/5

NOTE Osservate che questa impostazione non è necessaria se si controlla la caratteristica half-damper via messaggi di Control Change da un dispositivo MIDI esterno allo strumento.

Keyboard

Da questa sezione, potete impostare i parametri relativi alla tastiera. Queste impostazioni influenzano i messaggi MIDI generati suonando la tastiera.

❺ Octave

Determina la quantità di ottave di cui il range della tastiera viene spostato verso l'alto o verso il basso. Questa impostazione può essere cambiata anche premendo uno qualsiasi dei pulsanti OCTAVE.

Regolazioni:-3 – +0 – +3

❻ Transpose

Determina la quantità di semitoni per cui il range della tastiera viene spostato verso l'alto o verso il basso.

Regolazioni:-11 semi – +0 semi – +11 semi

NOTE Se trasponete oltre i limiti di note range (C-2 e G8), verranno usate le note nelle ottave adiacenti.

❼ Velocity Curve

Queste cinque curve determinano come l'effettiva velocity verrà generata e trasmessa secondo la velocity (forza di esecuzione) con cui suonate le note sulla tastiera. Il grafico mostra nel display la curva di risposta della velocity. (La linea orizzontale rappresenta i valori di velocity ricevuti (la vostra forza di esecuzione), mentre la linea verticale rappresenta i valori effettivi della velocity trasmessi ai generatori di suono interno/esterno.)

Impostazioni:normal, soft, hard, wide, fixed

normal
Questa "curva" lineare produce una corrispondenza di uno a uno fra la forza con cui suonate la tastiera (velocity) e l'effettivo cambiamento di suono.

soft
Questa curva produce una risposta aumentata, specialmente per le velocity più basse.

hard
Questa curva diminuisce la risposta generale comparata con la curva "norm".

wide
Questa impostazione produce curve di risposta opposte per velocity più bassa e più alta. Allarga il range dinamico apparente del controller, producendo un minore cambiamento di suono nel range più soft e uno più marcato nel range più alto.

fixed
Questa impostazione produce sempre la stessa variazione di suono (impostato in Fixed Velocity sotto) qualunque sia la vostra forza di esecuzione.

❽ Fixed Velocity

Questo parametro è disponibile soltanto se selezionate Velocity Curve "fixed". La velocity della nota che voi suonate viene fissata sul valore qui impostato.

Regolazioni:1 – 127

Impostazioni System Effect Bypass—[SF2] FXBypass

Da questo display potete selezionare gli effetti specifici da bypassare quando il pulsante EFFECT BYPASS [SYSTEM] è on. L'effetto bypassato è temporaneamente escluso.



❶ Reverb

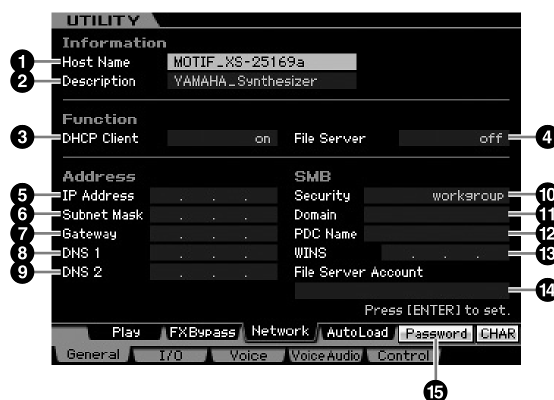
Quando è impostato su on e il pulsante [SYSTEM] è on, l'effetto Reverb viene bypassato.

❷ Chorus

Quando è impostato su on e il pulsante [SYSTEM] è on, l'effetto Chorus viene bypassato.

Impostazioni della rete—[SF3] Network

Da questo display, potete impostare i parametri per collegare il MOTIF XS al sistema della rete mediante il connettore ETHERNET. Accertatevi di premere il pulsante [ENTER] dopo aver impostato questo display. In caso contrario, le impostazioni non vengono memorizzate, anche se premete il pulsante [STORE].



❶ Host Name

Determina l'Host Name (nome NetBIOS) del MOTIF XS. Viene usato quando si accede al MOTIF XS da un computer collegato alla rete. Impostate un Host Name esclusivo, che non vada in conflitto con un altro computer. In generale, basta l'Host Name di default, per cui non è necessario cambiarlo. Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, vedere pagina 82.

❷ Descrizione

Qui potete inserire un breve sommario o memo sul vostro MOTIF XS. La descrizione qui immessa può essere trovata dal computer collegato in rete. Questo è utile quando alla stessa rete sono collegati più MOTIF XS. In generale, basta la descrizione di default, per cui non è necessario cambiarla. Per istruzioni dettagliate sull'immissione dei caratteri, vedere pagina 82.

❸ DHCP Client

Determina se il MOTIF XS viene gestito come "client device" del DHCP server. Se è impostato su "on", il MOTIF XS è gestito come un "client device" del DHCP server. Il DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) è uno standard o protocollo per il quale gli indirizzi IP ed altre informazioni di basso livello relative alla configurazione della rete possono essere assegnate dinamicamente e automaticamente ogni volta che il vostro MOTIF XS viene collegato alla rete. Se il DHCP server "copre" la rete, impostate questo parametro su "on." Per immettere un indirizzo IP specifico o non vi è DHCP server, impostate questo parametro su "off."

Impostazioni:on, off

❹ File Server

Determina se la funzione File Server del MOTIF XS è attiva o disattiva. Se il parametro è su "on", un altro computer sulla stessa rete può accedere ai file sul dispositivo di memorizzazione USB collegato al connettore USB TO DEVICE del MOTIF XS.

Impostazioni:on, off

NOTE Accertatevi di impostare la password (⓯) di questo strumento prima di impostare su "on" questo parametro. Se viene impostato su "on" prima di impostare la password, appare il messaggio "Password is unspecified".

❺ IP Address

Determina l'indirizzo IP, una stringa di numeri assegnati ad ogni computer o al vostro MOTIF XS collegato ad una rete, indicando la posizione dei dispositivi sulla rete. Quando il MOTIF XS è collegato alla rete che il DHCP server copre e il parametro DHCP Clientè impostato su "on", questo parametro viene impostato automaticamente, e non dovrete immetterlo manualmente. Quando il DHCP Client (❸) è su "off"e non sapete come regolare questo parametro, consultate il vostro amministratore di rete o il provider di Internet.

Regolazioni:0 – 255

❻ Subnet Mask

Indica la Subnet Mask (maschera sub-rete), un'impostazione usata per dividere una rete di vasta scala in varie reti di minore dimensione. Quando il MOTIF XS è collegato alla rete che il DHCP server copre ed il parametro DHCP Client sopra è su "on", questo parametro viene impostato automaticamente e non è necessario che lo facciate voi. Quando DHCP Client (❸) è impostato su "off" e non sapete come regolare questo parametro, consultate il vostro amministratore di rete o il provider di Internet.

Regolazioni:0 – 255

❼ Gateway

Determina il Gateway, un sistema che collega differenti reti o sistemi, e rende possibile il trasferimento dei dati e la conversione a prescindere dalla diversità degli standard di comunicazione. Quando il MOTIF XS è collegato alla rete che il DHCP server copre e il parametro DHCP Clientè impostato su "on", questo parametro viene impostato automaticamente, e non dovrete immetterlo manualmente.

Regolazioni:0 – 255

❽ DNS1 (Domain Name Server1)
❾ DNS2 (Domain Name Server2)

Determina l'indirizzo per il Domain Name server. Possono essere impostati fino a due server (DNS1 primario e DNS2 secondario). Quando non usate il Domain Name server, impostate su "0.0.0.0" sia DNS1 sia DNS2. Se usate solo il DNS1, impostate DNS2 su "0.0.0.0." Quando il MOTIF XS è collegato alla rete che il DHCP server copre e il parametro DHCP Client è impostato su "on", questo parametro viene impostato automaticamente, e non dovrete immetterlo manualmente.

Regolazioni:0 – 255

❿ Security

Determina il tipo di certificazione quando un altro computer sulla rete accede al MOTIF XS. Per certificare il computer usando l'Account (⓮) e la password, impostate questo parametro su "workgroup". Per certificare il computer usando il controllere domain sulla rete, impostate questo parametro su "domain".

Impostazioni:domain, workgroup

⓫ Domain

Immette il nome del Domain (dominio) o del Workgroup. Inserite il nome del Domain o del Workgroup sullo stesso nome di quel dispositivo online che volete usare per accedere al MOTIF XS. Per istruzioni dettagliate sull'inserimento dei caratteri, vedere pagina 82.

⓬ WINS

Determina l'indirizzo per il server WINS (Windows Internet Name Service). Quando PDC Name (⓭) è su Host name (nome NetBIOS), imposterete l'indirizzo del WINS server. Se non state usando il WINS server, impostate questo parametro su "0.0.0.0."

Regolazioni:0 – 255

⓭ PDC Name (Primary Domain Controller Name)

Determina l'Host name (nome NetBIOS) del Domain Controller o dell'IP address sulla rete. Quando Security (❿) è impostato su "domain", verrà eseguita la certificazione usando il Domain Controller qui impostato.

⓮ File Server Account

Determina il nome dell'account (nome dell'utente) utilizzato quando un altro computer in rete ha accesso al MOTIF XS. Per istruzioni dettagliate sull'immissione dei caratteri, vedere pagina 82.

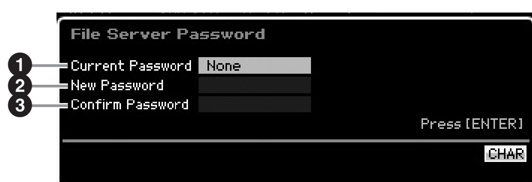
NOTE L' account non è impostato per default. Quando lo si imposta, al MOTIF XS si può accedere con ilnome di account "nobody."

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File
Reference

⑮ [SF5] Password
Premendo questo pulsante si richiama il display Password che vi permette di impostare o cambiare la password necessaria per accedere al MOTIF XS da un dispositivo online collegato alla rete. Quando viene spedito dalla fabbrica, la password non viene impostata. Accertatevi di impostarla per accedere al MOTIF XS da un computer esterno attraverso una rete LAN.

Impostazioni Password [SF3] → [SF5] Password

Da questo display, potete impostare la password del MOTIF XS. Usando la passaword qui impostata, dispositivi esterni online possono accedere al modo File del MOTIF XS.



❶ Current Password
Questa colonna serve ad immettere la password corrente. Può essere formata da un massimo di otto e da un minimo di cinque caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'immissione dei caratteri, vedere pagina 82. Se non è inserita alcuna password, appare "None"..

❷ New Password
Questa colonna serve ad immettere la nuova password. Può essere formata da un massimo di otto e da un minimo di cinque caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'immissione dei caratteri, vedere pagina 82.

❸ Confirm Password
Questa colonna serve a reimmettere la nuova password, per confermarla. Può essere formata da un massimo di otto e da un minimo di cinque caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'immissione dei caratteri, vedere pagina 82.

Impostazione Password
Dopo aver inserito Current Password, New Password e Confirm Password (New Password), premete il pulsante [ENTER] per impostare New Password. Se si verifica un errore, sul display appare uno dei seguenti messaggi d'errore.

Password is invalid.
La password immessa in "Current Password" è errata. Reinserite quella corretta.

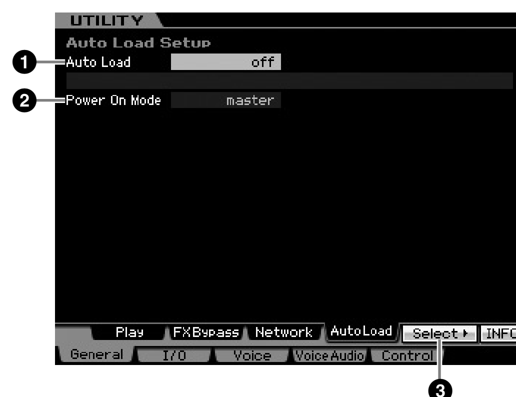
Confirmed password is invalid.
La password immessa in "Confirm Password" non è la stessa che avevate immesso per "New Password."

Password is too short.
La password immessa in "New Password" è troppo breve. Bisogna inserirne una di almeno cinque caratteri.

NOTE Se avete dimenticato la password corrente, eseguite il Job Factory Set (pagina 269) per resettare l'impostazione della password, quindi reinserite quella nuova.

Impostare il display di default all'accensione—[SF4] Auto Load

Da questo display, potete specificare alcuni compiti automatici che il MOTIF XS esegue all'accensione.



❶ Auto Load
Determina se è inserita o disinserita la funzione Auto Load. Se è on, cioè inserita, lo strumento caricherà automaticamente i file specificati (da dispositivo USB) nella memoria User — ogni volta che si accende lo strumento. Su questo display appare il file da caricare, che può essere specificato con il pulsante [SF5] Get.

Impostazioni:on, off

❷ Power On Mode
Determina il modo di accensione di default (e la memory bank) — permettendovi di selezionare quale condizione viene richiamata automaticamente all'accensione.

Impostazioni:

performance
Alla successiva accensione, si attiva il modo Performance Play e viene selezionato automaticamente il primo numero del programma (USER: 001).

voice (USER1)
Alla successiva accensione, si attiva il modo Voice Play e viene selezionato automaticamente il primo numero del programma (USR: 001).

voice (PRE1)
Alla successiva accensione, si entra nel modo Voice Play e si seleziona automaticamente il primo numero di programma delle voci Preset (PRE 1: 001).

voice (GM)
Alla successiva accensione, si entra nel modo Voice Play e si seleziona automaticamente il primo numero d programma delle voci GM (GM: 001).

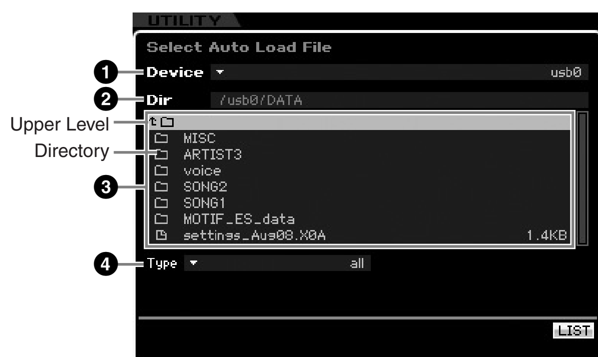
master
Alla successiva accensione, si entra nel modo Master Play e viene selezionato automaticamente il primo numero di programma (001).

NOTE Accertatevi di memorizzare le impostazioni Utility nella memoria interna premendo il pulsante [STORE] prima di spegnere. Ricordate che esse vanno perdute se spegnete lo strumento senza procedere con la memorizzazione (Store).

❸ [SF5] Select
Premendo questo pulsante si richiama il display Select Auto Load File. Da questo display potete specificare il file (nel dispositivo di memorizzazione esterno) da caricare automaticamente all'accensione (se Auto Load è on).

Specificare l'Auto Load File [SF4] → [SF5] Select

Da questo display potete specificare il file (nel dispositivo di memorizzazione esterno) da caricare automaticamente all'accensione (se Auto Load è on). Spostate il cursore sul file desiderato quindi premete il pulsante [ENTER] per determinare l'Auto Load File.



I parametri ❶ – ❹ sono gli stessi della finestra File (pagina 275) del modo File.

Impostazioni Audio In/Out—[F2] I/O (Input/Output)

Da questo display potete impostare i parametri Audio In/Out.



❶ Mic/Line
Quando usate i jack A/D INPUT, determina la sorgente di input, microfono (mic) o linea (line).

Impostazioni:mic, line

mic
Adatto per dispositivi con basso output come microfoni, chitarra elettrica o basso elettrico.

line
Adatto per dispositivi con alto output come tastiera, sintetizzatore o lettore CD.

❷ L&R Gain
Imposta il guadagno di uscita dei jack OUTPUT L/MONO ed R.

Regolazioni:0dB, +6dB

❸ Assign L&R Gain
Determina il guadagno di output dei jack ASSIGNABLE OUTPUT L ed R.

Regolazioni:0dB, +6dB

❹ – ❿ mLAN Gain
Determina il guadagno di output del connettore mLAN.

Regolazioni:0dB, +6dB

⓫ mLAN Monitor Setup
Determina il flusso del segnale audio per monitorare il suono quando si usa il MOTIF XS con il software DAW installato su un computer collegato al MOTIF XS via cavo IEEE1394 .

NOTE Dovete impostare correttamente il software DAW oltre alle impostazioni da effettuare qui. Per i dettagli, vedere pagina 47.

Impostazioni:stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor)

stand alone
Dovrebbe essere selezionato quando state usando il MOTIF XS da solo e non usate il software DAW anche se al MOTIF XS è collegato un computer via cavo IEEE1394. Quando è selezionato, il segnale audio del MOTIF XS verrà emesso normalmente e direttamente dai jack di OUTPUT L/MONO ed R.

with PC
Dovrebbe essere selezionato quando state usando il MOTIF XS come un dispositivo audio con il software DAW. Quando è selezionato, il segnale audio del MOTIF XS verrà trasmesso al software DAW su un computer via cavo IEEE1394, quindi verrà combinato e mixato con il suono del DAW, riportato al MOTIF XS, quindi emesso via jack OUTPUT L/MONO ed R. Selezionando quest'opzione potrete applicare effetti VST con il software DAW al suono del MOTIF XS.

with PC (DirectMonitor)
Dovrebbe essere selezionato quando state registrando la vostra performance alla tastiera nel software DAW sul computer. Il segnale audio del MOTIF XS verrà emesso direttamente dai jack OUTPUT L/MONO ed R con il segnale audio inviato dal software DAW via cavo IEEE1394. Ricordate che il Rec Monitor del software DAW dovrebbe essere impostato su "off" per prevenire il "doppio" suono.

NOTE Quando è selezionato "with PC", vi può essere un breve ritardo fra il momento in cui suonate la tastiera e quello in cui sentite il risultato sonoro.

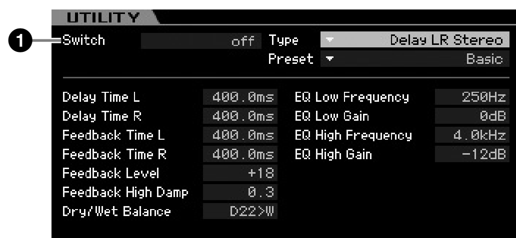
NOTE Impostate questo parametro su "stand alone" quando il MOTIF XS non è collegato via cavo IEEE1394 ad un dispositivo esterno.

Impostazioni di sistema (System) per il modo Voice—[F3] Voice

Dai display seguenti, potete impostare i parametri correlati a Master Effect, Master EQ, Audio Input part, Controller e Micro Tuning nel modo Voice. Queste impostazioni saranno applicate a tutte le Voice. I display seguenti sono disponibili solo quando entrate nel modo Utility provenendo dal modo Voice.

Impostazioni Master Effect—[SF1] MasterFX (Master Effect)

Questo display vi fa impostare i parametri Master Effect nel modo Voice. Può essere richiamato premendo e tenendo premuto il pulsante [MASTER EFFECT] sul pannello frontale nel modo Voice.



❶ Switch

Determina se il Master Effect è applicato alla voce oppure no. Quando è impostato su on, entrando nel modo Voice si accende la spia [MASTER EFFECT].

Impostazioni: on, off

Gli altri parametri sono gli stessi del display Master Effect (pagina 146) nel modo Performance Common Edit.

Impostazioni Master EQ—[SF2] MasterEQ

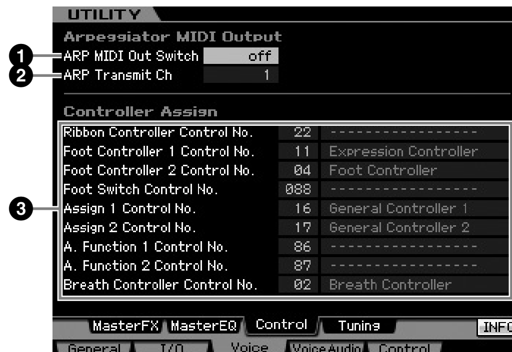
Da questo display potete impostare i parametri Master EQ nel modo Voice, consentendovi di controllare l'EQ di oltre cinque bande di frequenza indipendenti. Questa equalizzazione (EQ) influisce su tutte le voci. Il display è disponibile solo quando entrate nel modo Utility provenendo dal modo Voice.



La funzione è uguale a quella presente sul display Master EQ (pagina 146) nel modo Performance Common Edit.

Impostazioni Controller—[SF3] Control

Da questo display potete impostare i parametri relativi all'output dei dati MIDI di Arpeggio e all'assegnazione del controller nel modo Voice. Queste impostazioni influiscono su tutte le voci. Il display è disponibile solo quando entrate nel modo Utility provenendo dal modo Voice.



❶ ARP MIDI Out Switch

Quando è impostato su on, i dati di playback dell'Arpeggio vengono emessi dal terminale MIDI.

Impostazioni: on, off

❷ ARP Transmit Ch (Arpeggio Transmit Channel)

Determina il canale di trasmissione MIDI attraverso il quale i dati di playback dell'Arpeggio verranno inviati (quando il parametro Switch, sopra, è on).

Regolazioni: 1 – 16

❸ Controller Assign

Potete assegnare i numeri di Control Change MIDI ai controller e alle manopole sul pannello frontale. Per esempio, potreste usare le manopole ASSIGN 1e 2 per controllare la profondità dell'effetto, mentre usate il Foot Controller per controllare la modulazione. Queste assegnazioni di controllo vengono definite "Controller Assign."
La funzione è uguale a quella presente nel display Controller Assign (pagina 147) del modo Performance Common Edit.

Creare la vostra microaccordatura originale—[SF4] Tuning

Da questo display, potete creare la vostra Micro Tuning (microaccordatura) originale nell'User Bank. Potete copiare una Micro Tuning in un altro numero, quindi creare quella che si basa su essa. Questo display è disponibile solo se si accede al modo Utility provenendo dal modo Voice.



❶ Micro Tuning No.

Determina la destinazione in cui viene memorizzata l'impostazione Micro Tuning.

Regolazioni:1 – 8

❷ Micro Tuning Name

Vi fa immettere il nome desiderato per Micro Tuning. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, vedere pagina 82.

❸ Tuning Offset

Vi permette di accordare le singole note della tastiera in "cents" per creare la vostra Micro Tuning originale.

Regolazioni:-99 – +0 – +99 cents

[SF5] Copy

Da questo display richiamato con questo pulsante, potete copiare una Micro Tuning in un altro numero quindi creare una nuova Micro Tuning basata su di essa.

Procedura di copiatura di Micro Tuning

1. Selezionate un numero di Micro Tuning come sorgente.
2. Premete il pulsante [SF5] per richiamare il display Copy.
3. Selezionate un numero di Micro Tuning come destinazione.
4. Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Copy.

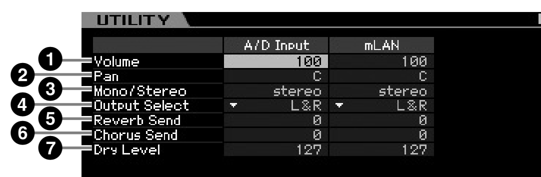
Impostazioni Audio Input nel modo Voice —[F4] VoiceAudio

Potete impostare i parametri correlati al segnale di input audio dal connettore [A/D INPUT] e dal connettore mLAN nel modo Voice. Questo display è disponibile solo se si accede al modo Utility provenendo dal modo Voice.

NOTE mLAN Input (m1 – m14) è disponibile per il MOTIF XS8. È disponibile per il MOTIF XS6/7 solo quando è installata una scheda mLAN16E2 opzionale.

Impostazioni Output—[SF1] Output

Da questo display, potete impostare vari parametri del segnale Audio Input nel modo Voice, come i jack Output, Volume, Pan ed Effect depth. Questo display è disponibile solo se si accede al modo Utility provenendo dal modo Voice.



❶ Volume

Determina il livello di output della Parte Audio Input.

Regolazioni:0 – 127

❷ Pan

Determina la posizione pan stereo della Parte Audio Input.

Regolazioni:L63 (tutto a sinistra) – C (centro) – R63 (tutto a destra)

❸ Mono/Stereo

Determina la configurazione del segnale per la Parte Audio Input o come viene convogliato il segnale o i segnali (stereo o mono).

Impostazioni:stereo, L mono, R mono, L+R mono

stereo
Sono usati entrambi i canali L ed R dell'audio input.

L mono
È usato solo il canale L dell'audio input.

R mono
È usato solo il canale R dell'audio input.

L+R mono
I canali L ed R dell'audio input sono mixati ed elaborati in mono.

❹ Output Select

Determina l'assegnazione del jack di output per la Parte Audio Input.

Impostazioni: Vedere la tabella sotto.

LCD	Jack Output	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L e R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 e 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 e 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 e 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 e 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 e 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 e 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 e 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono
ins L (A/D Input only)	Modulo Vocoder interno	Mono

NOTE Potete richiamare l'elenco e selezionare l'item desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per dettagli, vedere pagina 82.

❺ Reverb Send

Determina il livello di mandata del segnale della Parte Audio Input che viene inviato all'effetto Riverbero. Più è alto il valore, più pronunciato è l'effetto.

Regolazioni:0 – 127

❻ Chorus Send

Determina il livello di mandata del segnale della Parte Audio Input che viene inviato all'effetto Chorus. Più è alto il valore, più pronunciato è l'effetto.

Regolazioni:0 – 127

❼ Dry Level

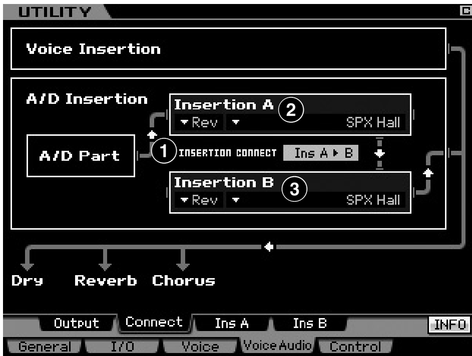
Determina il livello della Parte Audio Input che non viene elaborato dagli effetti di sistema o System Effects (Reverb, Chorus). Più è alto il valore, meno pronunciato è l'effetto Reverb e Chorus.

Regolazioni:0 – 127

NOTE I parametri Reverb Send (❺), Chorus Send (❻) e Dry Level (❼) non sono disponibili quando Output Select (❹) è fissato su "insL."

Impostazioni per la connessione di Insertion Effect—[SF2] Connect

Da questo display potete regolare la connessione degli effetti Insertion del segnale Audio Input nel modo Voice. Esso è disponibile solo quando si accede ad Utility dal modo Voice.



❶ INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Determina il "percorso" dell'effetto per gli effetti Insertion A e B. I cambi d'impostazione appaiono sul diagramma nel display, per darvi un quadro chiaro di come viene convogliato il segnale.

Impostazioni: Ins A ▶ B, Ins B ▶ A

Ins A ▶ B
I segnali elaborati con Insertion Effect A sono inviati a Insertion Effect B e quelli elaborati con Insertion Effect B sono inviati a Reverb e Chorus.

Ins B ▶ A
I segnali elaborati con Insertion Effect B sono inviati a Insertion EffectA e quelli elaborati con Insertion Effect A sono inviati a Reverb e Chorus.

❷ Insertion A (Insertion A Category/Type)*
❸ Insertion B (Insertion B Category/Type)*

Determina il tipo di effetto per Insertion A e B. Dalla colonna Category, potete selezionare una delle categorie di effetti, ognuna delle quali contiene tipi di effetto simili. Dalla colonna Type, potete selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella Categoria selezionata.

Impostazioni:I dettagli sulle categorie degli effetti e sui loro tipi sono riportati a pagina 70.

NOTE Potete richiamare l'elenco e selezionare l'item desiderato premendo il pulsante [SF6] LIST. Per i dettagli, vedere pagina 82.

Impostazioni Insertion Effect Type—[SF3] Ins A, [SF4] Ins B

Da questi display, potete impostare i tipi di effetti Insertion applicati al segnale Audio Input nel modo Voice. Sono disponibili solo quando si accede ad Utility dal modo Voice.



NOTE Secondo il parametro selezionato, appare l'icona LIST sul menù tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questa condizione, potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST, quindi selezionare l'item desiderato dall'elenco. Per dettagli, vedere pagina 82.

❶ Category
❷ Type

Dalla colonna Category, potete selezionare una delle categorie di effetti, ognuna delle quali contiene tipi di effetto simili. Dalla colonna Type, potete selezionare uno dei tipi di effetto elencati nella Categoria selezionata. I dettagli sulle categorie degli effetti sono riportati a pagina 70.

❸ Preset

Vi fa richiamare le impostazioni pre-programmate per ogni tipo di effetto (Effect Type), studiate per essere usate in apllicazioni e situazioni specifiche..

❹ Parametri degli effetti

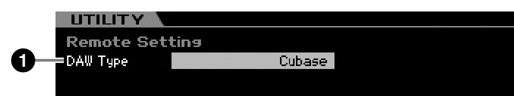
Il numero dei parametri e dei valori differisce secondo il tipo di effetto selezionato. Vedere pagina 73 per i dettagli sui parametri Effect. Per le informazioni sui parametri per ciascun tipo di effetti, consultare la pubblicazione separata " Data List".

Impostazioni Remote Control e MIDI—[F5] Control

Da questi display, potete impostare i parametri relativi alla funzione Remote Control e alle regolazioni MIDI.

Impostazioni DAW—[SF1] Remote

Vi fa specificare il software dell'applicazione DAW per essere controllato dal MOTIF XS. Il MOTIF XS può controllare Cubase 4, Logic Pro 7.2, SONAR 5.2 e Digital Performer 5.



❶ DAW Type

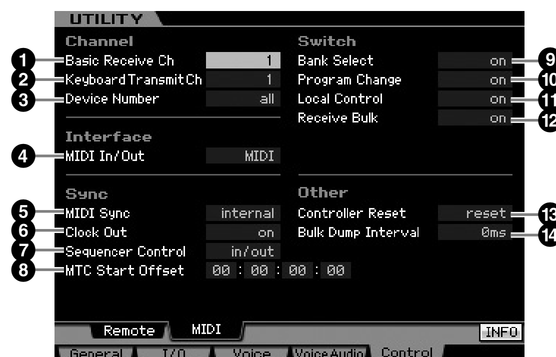
Determina il software dell'applicazione DAW per essere controllato dal MOTIF XS.

Impostazioni: Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

NOTE Quando la spia [REMOTE ON/OFF] è accesa, la semplice selezione di un tipo di DAW richiama automaticamente le impostazioni Remote.

Impostazioni MIDI—[SF2] MIDI

Da questo display, potete impostare i parametri relativi all'interfaccia MIDI.



❶ Basic Receive Ch

Determina il canale di ricezione MIDI quando questo sintetizzatore è impostato sul modo di generazione suono monotimbrica (modi Voice/Performance).

Impostazioni: 1 – 16, omni, off

omni
Quando è selezionato, vengono ricevuti tutti i messaggi di canale.

NOTE Nel modo di generazione multitimbrica (modi Song/Pattern), ogni Mixing Part riceve dati MIDI secondo l'assegnazione del suo canale di ricezione MIDI. Può essere impostato nel display Voice (pagina 235) del modo Mixing Part Edit.

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File
Reference

❷ Keyboard Transmit Ch

Determina il canale MIDI sul quale lo strumento invia i dati MIDI (ad un sequencer esterno, al generatore di suono o ad altro dispositivo). Questo parametro è disponibile nel modo di generazione monotimbrica (modi Voice/Performance).

Impostazioni: 1 – 16, off

NOTE Nel modo Song/Pattern, i dati MIDI creati agendo su tastiera/manopole/rotelle vengono inviati al blocco di generazione suono o a dispositivi esterni via canale di output MIDI della traccia correntemente selezionata. Il canale di Output di ciascuna traccia può essere impostato nel display Output Channel (pagina 184) del modo Song Play.

❸ Device Number

Determina il numero di dispositivo usato da questo sintetizzatore nella rice-trasmissione dei dati. Questo numero deve corrispondere a quello del Device Number di un dispositivo MIDI esterno quando si effettua la rice-trasmissione dei bulk data, i cambi di parametri o altri messagi esclusivi di sistema.

Impostazioni: 1 – 16, all, off

all
Se è selezionato, vengono ricevuti i messaggi esclusivi di sistema per tutti i numeri di dispositivo MIDI. Quando dal MOTIF XS vengono trasmessi i messaggi esclusivi di sistema come bulk dump con questa impostazione, il MOTIF XS è riconosciuto come Device Number 1.

off
Se è selezionato, non possono essere ricevuti o trasmessi messaggi come bulk dump e parametri. Quando provate ad eseguire la trasmissione o la ricezione dei messaggi esclusivi di sistema, appare un messaggio di errore.

❹ MIDI In/Out

Determina quale terminale fisico di output/input sarà usato per trasmettere/ricevere i dati MIDI.

Impostazioni: MIDI, USB, mLAN (quando l'mLAN16E2 opzionale è stato installato nel MOTIF XS6/7)

NOTE I tre tipi di terminale sopra indicati non possono essere usati contemporaneamente. Solo uno di essi è utilizzabile per la rice-trasmissione dei dati MIDI.

❺ MIDI Sync

Determina se il playback di Song/Pattern/Arpeggio sarà sincronizzato al clock interno o ad un clock MIDI esterno.

Impostazioni: Internal, MIDI, auto, MTC

internal
Sincronizzazione con il clock interno. Usate questa impostazione se il synth deve essere usato da solo o come sorgente master clock per altro dispositivo.

MIDI
Sincronizzazione con un clock MIDI ricevuto da uno strumento MIDI esterno via MIDI.

auto
Quando il MIDI clock viene trasmesso continuamente da un dispositivo MIDI esterno o da un computer, il clock interno del MOTIF XS non è operativo e il MOTIF XS è sincronizzato al clock esterno. Quando il MIDI clock non viene trasmesso continuamente da un dispositivo MIDI esterno o da un computer, il clock interno del MOTIF XS conttinua a sincronizzarsi con l'ultimo tempo ricevuto dal dispositivo MIDI esterno o dal computer (DAW software). Notate che il tempo non può essere cambiato sul MOTIF XS quando è selezionato questo valore. Questa impostazione è utile per alternare fra clock esterno ed interno.

MTC (MIDI Time Code)
Sincronizzazione con un segnale MTC ricevuto via MIDI. I segnali MMC vengono trasmessi via MIDI. Usate questa impostazione quando il synth deve essere usato come uno slave MIDI, come ad esempio quando è sincronizzato ad un MTR con capacità MTC. La funzione MTC Sync è disponibile solo nel modo Song.

NOTE Se questo parametro è su "MIDI," accertatevi che lo strumento estermo MIDI collegato al MOTIF XS trasmetta il MIDI clock al MOTIF XS.

NOTE Se MIDI Sync è impostato su "MTC," non è possibile il playback di Song e Arpeggio nel modo Song, ma è possibile il playback di Pattern e Arpeggio nel modo Pattern.

NOTE MTC (MIDI Time Code) permette la sincronizzazione simultanea di più dispositivi audio attraverso cavi MIDI standard. Comprende i dati corrispondenti ad ore, minuti, secondi e frame. Questo sintetizzatore non trasmette MTC.

NOTE MMC (MIDI Machine Control) consente il controllo remoto di registratori multitraccia, sequencer MIDI ecc. Per esempio, un registratore multitraccia compatibile MMC risponderà automaticamente alle operazioni di start, stop, fast forward e fast reverse eseguite sul sequencer di controllo, mantenendo così il playback del sequencer e del registratore multitraccia perfettamente allineato.

❻ Clock Out

Determina se i messaggi MIDI clock (F8H) verranno trasmessi via MIDI.

Impostazioni: on, off

❼ Sequencer Control

Determina se i segnali di controllo del Sequencer – start (FAH), continue (FBH), stop (FCH), e puntatore di posizione della song (F2H) – verranno ricevuti e/o trasmessi via terminale MIDI OUT/USB.

Impostazioni: off, in, out, in/out

off
Non trasmesso/riconosciuto.

in
Riconosciuto ma non trasmesso.

out
Trasmesso ma non riconosciuto.

in/out
Trasmesso/riconosciuto.

❽ MTC Start Offset (MIDI Time Code Start Offset)

Determina il punto specifico di time code (codice temporale) da cui ha inizio il playback della sequenza, quando viene ricevuto l'MTC. Questa caratteristica può essere usata per l'allineamento perfetto del playback di questo sintetizzatore con un dispositivo esterno MTC compatibile.

Impostazioni: Hour: Minute: Second: Frame

Hour: 00 – 23
Minute: 00 – 59
Second: 00 – 59
Frame: 00 – 29

❾ Bank Select

Questo interruttore abilita o disabilita i messaggi Bank Select, sia in trasmissione sia in ricezione. Se impostato su "on", questo synth risponde ai messaggi Bank Select in arrivo e trasmette anche gi appropriati messaggi Bank Select (quando si utilizza il pannello). Quando è su "off," i messaggi Bank Select non possono essere trasmessi/ricevuti.

Impostazioni: off, on

❿ Program Change

Questo interruttore abilita o disabilita i messaggi Program Change, sia in trasmissione sia in ricezione. Se impostato su "on", questo synth risponde ai messaggi Program Change in arrivo e trasmette anche gli appropriati messaggi Program Change (quando si utilizza il pannello).

Quando è su “off,” i messaggi Program Change non possono essere trasmessi/ricevuti.

Impostazioni:off, on

⓫ Local Control

Determina se il generatore di suono dello strumento risponde o meno alla vostra esecuzione sulla tastiera. Solitamente, dovrebbe essere impostato su “on” — dal momento che desidererete ascoltare il suono del MOTIF XS, mentre lo suonate. Anche se è impostato su “off”, i dati verranno trasmessi via MIDI. Inoltre, il blocco di generazione suono interno risponderà ai messaggi ricevuti via MIDI.

Impostazioni:off, on

⓬ Receive Bulk

Determina se possono essere ricevuti oppure no i dati Bulk Dump.

Impostazioni:protect (non ricevuti), on (ricevuti)

⓭ Controller Reset

Determina lo stato dei controller (Modulation Wheel, Aftertouch, Foot Controller, Breath Controller, Knobs ecc.) quando si commutano le voci. Se è impostato su “hold”, i controller vengono mantenuti nell’impostazione corrente. Se invece è impostato su “reset”, i controller vengono resettati sulle loro condizioni di default (sotto).

Impostazioni:hold, reset

Se selezionate “reset”, i controller verranno resettati sulle seguenti condizioni/posizioni:

Pitch Bend	Centro
Modulation WHeel	Minimo
Aftertouch	Minimo
Foot Controller	Massimo
Breath Controller	Massimo
Footswitch	Off
Expression	Massimo
Foot Volume	Massimo
Sustain	Off

⓮ Bulk Dump Interval

Determina l’intervallo della trasmissione Bulk Dump quando viene usata la funzione Bulk Dump, quando viene ricevuto Bulk Request o se vengono riprodotti i messaggi esclusivi di sistema registrati in una traccia della sequenza. La funzione Bulk Dump vi permette di salvare i dati nell’Edit buffer (DRAM) o nella Flash ROM e trasmettere i Bulk data (system exclusive message) ad uno strumento MIDI esterno o a un sequence software su un computer. Questi dati vengono reinviati allo strumento, ripristinando le impostazioni che avete archiviato.

Regolazioni:0 – 900 ms

NOTE Quando viene usata la funzione Bulk Dump o viene ricevuta la Bulk Request, il valore massimo dell’intervallo è fissato su 30ms, indicando che la trasmissione Bulk viene eseguita con un intervallo di 30ms, anche se questo parametro è impostato su un valore superiore a 31ms. Se si esegue il playback di messaggi esclusivi di sistema (system exclusive) registrati su una traccia di una song o di un pattern, saranno disponibili le impostazioni di valore oltre 31ms, indicando che la trasmissione Bulk viene eseguita con l’intervallo impostato qui a prescindere dal tempo della song o del pattern.

Reset della memoria User sui valori inziali della fabbrica—[JOB] (Factory Set)

Nel modo Utility Job, potete ripristinare la memoria User di questo synth (pagina 79) riportandola ai valori di default della fabbrica (Factory Set). Dovete notare che eseguendo il job Factory Set verrà memorizzata automaticamente l’impostazione Power On Auto Factory Set.

⚠ *ATTENZIONE*

Quando le impostazioni della fabbrica vengono ripristinate, saranno cancellate tutte le impostazioni Voice, Performance, Song, Pattern e System da voi create nel modo Utility. Pertanto accertatevi di salvare tutti i dati importanti su un dispositivo di memorizzazione USB o su un computer in rete con il MOTIF XS (pagina 278) prima di eseguire questa procedura.



❶ Power On Auto Factory Set

Se questo parametro è “on”, all’accensione lo strumento ripristina la memoria User sui valori di default e carica demo song e demo pattern. Normalmente dovrebbe essere su “off.”

Impostazioni:on, off

⚠ *ATTENZIONE*

Se il parametro Power On Auto Factory Set è su“on,” spegnendo si cancellano dalla memoria User tutti i dati come le impostazioni Voice, Performance, Song, Pattern e Utility.

Per le istruzioni sull’esecuzione del Job Factory Set, vedere pagina 22.

Impostazioni Sequencer—[SEQ SETUP]

Nei modi Song, Pattern o Performance, premendo il pulsante [SEQ SETUP] si richiama il display per impostare i parametri del sequencer. Dopo questa impostazione, premete il pulsante [STORE] per memorizzare le impostazioni sia dei parametri Sequencer Setup sia dei parametri Utility.

⚠ *ATTENZIONE*

Tutte le impostazioni Sequencer Setup vanno perduti se spegnete lo strumento prima di procedere alla loro memorizzazione.

NOTE Nei modi Voice e Master, con il parametro Mode (pagina 254) impostato su “Voice”, non può essere usato il pulsante [SEQ SETUP].

Impostazioni del Metronomo—[F1] Click

Da questo display potete impostare i parametri correlati al suono del metronomo (scansione o click metronomico) che viene usato durante la registrazione o il playback nel modo Song/Pattern/Performance.

NOTE Il suono del click è creato dal generatore interno; pertanto, il suo playback influenza la polifonia totale di questo sintetizzatore.



❶ Mode

Determina se e quando suonerà il click del metronomo.

Impostazioni:off, rec, rec/play, always

off
Il click non viene emesso.

rec
Il click viene emesso durante la sola registrazione di song/pattern/performance.

rec/play
Il click viene emesso durante la registrazione e il playback.

always
Il click viene emesso sempre nel modo Song/Pattern.

❷ Beat

Determina su quali movimenti verrà eseguito il click del metronomo.

Impostazioni:♬ (note da un sedicesimo), ♪ (note da un ottavo), ♩ (note da un quarto), 𝅗𝅥 (semi-minime o metà), 𝅝 (minime o intere)

❸ Volume

Determina il volume del suono del click.

Regolazioni:0 – 127

❹ Type

Determina il tipo di suono del click. Sono disponibili dieci tipi, compreso il click standard e il suono della bacchetta.

Regolazioni:1 – 10

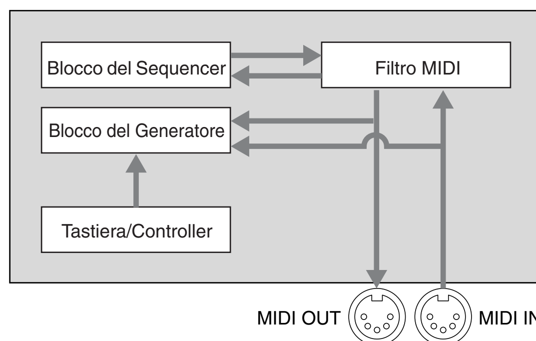
❺ Recording Count

Imposta il numero di misure di conteggio introduttivo (o count-in) previsto prima che abbia inizio effettivamente la registrazione dopo aver premuto il pulsante [▶] Play) nel modo Record Standby.

Impostazioni:off (la registrazione ha inizio non appena viene premuto il pulsante [▶]), 1 meas – 8 meas

Impostazioni MIDI Filter—[F2] MIDI Filter

Da questo display potete impostare quali eventi MIDI saranno riconosciuti/trasmessi via MIDI. Queste impostazioni qui effettuate si applicano soltanto ai dati di playback di Song/Pattern; non influenzano gli eventi MIDI generati dalla vostra esecuzione sulla tastiera o dalle operazioni del pannello e dal playback dell'Arpeggio nei modi Voice e Performance. I dati di playback Song/Pattern passano attraverso il filtro MIDI prima di essere inviati al generatore di suono interno nonché alla porta MIDI OUT.
I messaggi MIDI trasmessi da uno strumento MIDI esterno passa attraverso il filtro MIDI prima di essere registrato nella traccia Song/Pattern. Essi vengono inviati al generatore di suono interno senza passare attraverso il filtro MIDI.



Eventi MIDI ai quali viene applicato il filtro (Filter):

Note, Program Change, Control Change, Pitch Bend, Channel After Touch, Polyphonic After Touch, System Exclusive, Channel Mode Message

Impostazioni:☑ (non trasmesso/riconosciuto), ☐ (trasmesso/riconosciuto)

Usare la funzione Quick Setup—[F3] Quick (Quick Setup)

Da questo display, potete richiamare istantaneamente le appropriate impostazioni relative al sequencer selezionando i comodi setup preset, che vi permettono di impostare simultaneamente molti parametri importanti relativi al sequencer.



NOTE I parametri Track INT Switch e Track EXT Switch non sono disponibili quando richiamate la finestra Quick Setup dal modo Performance.

❶ Setup Number

Determina il numero del Setup. Le impostazioni del parametro del Setup selezionato sono indicate come nuove impostazioni a destra (❸).

Impostazioni: 1 – 4

1	Usare il sequencer interno	Questo setup è utile se usate la funzione del sequencer interno (Song o Pattern) da sola.
2	Registrare il sequencer sul computer	Questo setup è utile se volete trasmettere i dati di playback di una song o pattern ad un computer esterno e registrarli su un'applicazione software sul computer.
3	Registrare sul computer	Questo setup è utile quando registrate la vostra performance alla tastiera in un'applicazione software sul computer.
4	Registrare Arpeggio su computer	Questo setup è utile quando trasmettete i dati di playback dell'Arpeggio ad un computer esterno e li registrate in un'applicazione software sul computer.

❷ Impostazioni correnti

Indica le impostazioni correnti dei parametri relativi. Dopo aver selezionato Setup (❶), indicato come nuove impostazioni a destra (❸), premete il pulsante [ENTER] per richiamare effettivamente il Setup selezionato (❶), che quindi viene indicato come impostazioni correnti (❷).

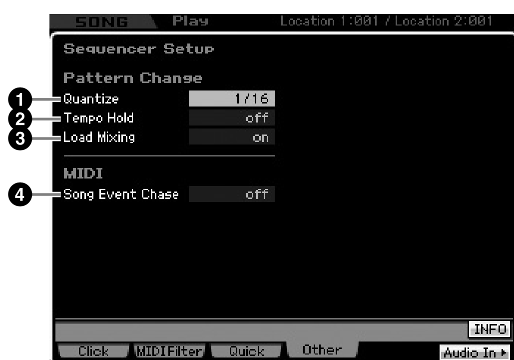
❸ Nuove impostazioni

Indica le impostazioni dei parametri relative al Setup selezionato sopra (❶).

Altre impostazioni per Song/Pattern—[F4] Other

Da questo display potete impostare i parametri relativi al modo Song/Pattern, come la tempistica del cambio di Pattern.

NOTE Queste impostazioni non influiscono sul modo Performance.



❶ Quantize

Determina il valore di quantize per cambiare la Section (Pattern) durante il playback. Se è impostato su "1", i Pattern (le Section) cambieranno sempre sul primo movimento della misura durante il playback. Se viene selezionato "1/16", i Pattern (le sezioni) possono essere cambiati su qualsiasi movimento da un sedicesimo durante il playback.

Impostazioni: 1 (1 misura), 1/2 (semi-minima o metà), 1/4 (nota da un quarto), 1/8 (nota da un ottavo), 1/16 (nota da un sedicesimo)

❷ Tempo Hold

Determina se l'impostazione tempo sarà cambiata con il valore memorizzato con ogni Pattern quando ne viene selezionato uno nuovo durante il playback. Se è impostato su "on" verrà mantenuto il tempo anche cambiando i Pattern. Se è impostato su "off", cambiando i Pattern il tempo sarà commutato con quello memorizzato con il nuovo Pattern.

Impostazioni: on, off

NOTE I dati dell'impostazione tempo nel Pattern Chain non vengono influenzati da questo parametro.

❸ Load Mixing

Determina se le impostazioni Mixing vengono caricate (on) oppure no (off) quando viene cambiato il numero di Song/Pattern. Normalmente, impostatelo su "on".

Impostazioni: on, off

NOTE Se il parametro Load Mixing è impostato su "off," i cambiamenti della song via playback della Song Chain non cambiano il Mixing setup.

❹ Song Event Chase

Solitamente, se una song o un pattern viene eseguito da un punto intermedio e/o vengono usate le funzioni fast forward e rewind (cioè di avanzamento veloce o riavvolgimento), alcuni tipi di dati (come Program Change, Pitch Bend e Control Change) possono non essere eseguiti come ci si aspetterebbe. Impostandolo su un evento specifico si garantisce l'integrità di playback dell'evento, anche quando si effettua il fast forward o il rewind.

Impostazioni: off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change + Pitch Bend + Control Change)

NOTE Ricordate che le impostazioni diverse da "off" possono comportare un'operazione più lenta — per esempio, una pausa prima dell'inizio del playback, o rallentare la velocità di rewind/fast-forward.

NOTE Se è impostato su "all", è possibile che si generino dati MIDI in eccesso, e ciò potrebbe produrre un errore MIDI sul dispositivo collegato.

Gestione file (modo File)

Il modo File vi dà gli strumenti per il trasferimento di dati (Voice, Performance, Song, Pattern e Waveform) fra il MOTIF XS e i dispositivi di memorizzazione esterna come le unità USB e hard disk collegate al connettore USB TO DEVICE. Montando il drive dell'hard disk del computer collegato al MOTIF XS via rete, potete anche trasferire i dati dal MOTIF XS al computer online.
Per entrare nel modo File, premete il pulsante [FILE]. I tipi di file disponibili differiscono in base al modo selezionato prima di richiamare il modo File .

NOTE Quando il MOTIF XS è collegato ad una rete, il modo File può essere usato per accedere ai drive dei computer sulla rete. A questo scopo, acceratetevi che il MOTIF XS cia correttamente collegato alla rete (pagina 86) e impostate i parametri necessari nel display Network (pagina 260) del modo Utility.

Terminologia nel modo File

File

Proprio come accade per un computer, i vari tipi di dati come quelli di Voice, Performance, Song e Pattern creati sul MOTIF XS possono essere trattati come file e salvati su un dispositivo USB esterno o sul drive dell'hard disk di un computer collegato alla rete.

Nome del File

Proprio come accade per un computer, potete assegnare il nome al file nel modo File. Il nome del file può contenere fino a 20 caratteri alfabetici sul display del MOTIF XS. I file con lo stesso nome non possono essere salvati sulla stessa directory.

Estensione

Le tre lettere dopo il nome del file (dopo il punto) come ".mid" e ".wav" sono le "estensioni" del file. L'estensione indica il tipo del file e non può essere modificata con operazioni del pannello del MOTIF XS. Il modo File del MOTIF XS supporta dieci tipi di estensione diversi, secondo i dati particolari. Per i dettagli, vedere pagina 273.

Dimensione del File (size)

Indica la memoria che il file occupa. La dimensione del file è determinata dalla quantità dei dati salvata nel file. Generalmente, la dimensione di un file audio che comprende le forme d'onda o Waveform è molto più grande di un file MIDI. Le dimensioni dei file sono indicate in termini convenzionali dei computer da B (Byte), KB (Kilo Byte), MB (Mega Byte) e GB (Giga Byte). 1KB è equivalente a 1024 Byte, 1MB è equivalente a 1024KB e 1GB equivale a 1024MB.

Device

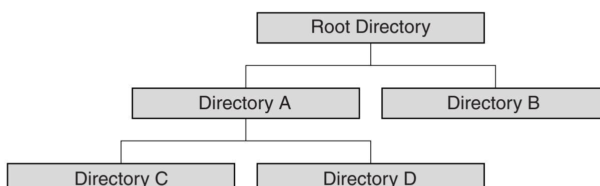
Indica un dispositivo o unità di memorizzazione dati (come un hard disk) in cui viene salvato il file. Il MOTIF XS può gestire e montare vari tipi di dispositivi USB collegati al connettore USB TO DEVICE e ai drive del computer collegato via rete al MOTIF XS.

Directory (Dir)

È una caratteristica organizzativa possibile sui dispositivi di memorizzazione dati (come un hard disk), che consente di raggruppare i file per tipo o per applicazione. Le directory possono essere strutturate gerarchicamente ad albero per organizzare i dati. La "directory" è equivalente al "folder" (cartella) usato nella terminologia dei computer. Il modo File del MOTIF XS vi permette di assegnare un nome ad una directory come ad un file. Il nome della directory non contiene l'estensione.

Cambiare la directory corrente (folder)

Usando come esempio l'illustrazione sotto riportata, essa mostra come cambiare la directory corrente. Innanzitutto, aprite la "root directory" per trovare le directory A e B. Quindi, aprite la directory A per trovare le directory C e D. Infine, aprite la directory C per trovare i file salvati in essa. Questo vi permette di richiamare i folder che si trovano ai livelli più bassi della gerarchia dei folder.
Per selezionare una directory differente, di più alto livello (per esempio, passando dalla directory C alla B), andate prima al livello immediatamente superiore (directory A). Quindi salite ancora di un livello (alla root directory). Ora che sono disponibili entrambe le directory A e B, aprite la directory B. In questo modo potete spostarvi su e giù attraverso la gerarchia dei folder.



NOTE Per scendere dalla directory corrente nella finestra File (pagina 275),spostate il cursore sulla directory desiderata nell'elenco Directory/File, quindi premete il pulsante [ENTER]. Per salire dalla directory corrente, spostate il cursore fino alla linea superiore nell'elenco Directory/File, quindi premete il pulsante [ENTER].

Path

La posizione delle directory (folder) e dei file correntemente indicati sulla linea "Dir" del display viene identificata come "path". Indica la directory corrente, a quale dispositivo appartiene, e in quale cartella o cartelle (folder) è contenuta. La "Directory C" illustrata sopra è descritta come path "USB_HDD/A/C".

Mount (montaggio)

Indica quell'operazione con la quale la memoria esterna di un dispositivo diventa attiva e disponibile per lo strumento. I dispositivi USB vengono "montati" automaticamente non appena sono collegati al connettore USB TO DEVICE sul pannello posteriore del MOTIF XS. Il drive dell'hard disk del computer collegato via rete al MOTIF XS può essere montato sul display Mount (pagina 277).

Format (formattazione)

L'operazione di inizializzazione di un dispositivo di memorizzazione (come un hard disk) si chiama "formattazione". Il modo File del MOTIF XS vi permette di formattare un dispositivo di memorizzazione USB collegato al connettore USB TO DEVICE. L'operazione "format" cancella tutti i dati dal dispositivo di memoria target ed è irreversibile.

Save/Load

"Save" significa che i dati creati sul MOTIF XS vengono conservati o salvati come file sul dispositivo di memoria esterno, mentre "Store" significa che i dati creati sul MOTIF XS vengono conservati nella memoria interna. "Load" significa che il file sul dispositivo di memoria esterna viene ricaricato nella memoria interna.

Tipi di file gestibili dal MOTIF XS

Il MOTIF XS supporta vari tipi di file che possono essere salvati e caricati. Fate riferimento ai due elenchi seguenti.

Tipi di file salvabili

Tipo	Estensione file *	Descrizione
All	.X0A	Tutti i dati nella memoria User (Flash ROM) di questo sintetizzatore vengono gestiti come un singolo file, e possono essere salvati su dispositivo di memorizzazione USB.
All Voice	.X0V	Tutti i dati User Voice della User Memory interna di questo sintetizzatore (Flash ROM) vengono gestiti come un singolo file, e possono essere salvati su dispositivo di memorizzazione USB. Inoltre, vengono salvate assieme le Waveform ottenute via Sampling ed assegnate alle voci.
All Arpeggio	.X0G	Tutti i dati User Arpeggio della User Memory interna di questo sintetizzatore (Flash ROM) vengono gestiti come un singolo file, e possono essere salvati su dispositivo di memorizzazione USB.
All Song	.X0S	Tutti i dati User Song della User Memory interna di questo sintetizzatore (Flash ROM) vengono gestiti come un singolo file, e possono essere salvati su dispositivo di memorizzazione USB. I dati di Song includono le impostazioni Mixing, le voci Mixing e le Sample Voice.
All Pattern	.X0P	Tutti i dati User Pattern della User Memory interna di questo sintetizzatore (Flash ROM) vengono gestiti come un singolo file, e possono essere salvati su dispositivo di memorizzazione USB. I dati di Pattern includono le impostazioni Mixing, le voci Mixing e le Sample Voice.
SMF	.MID	I dati delle tracce di Sequenza (1 – 16) e i dati della traccia Tempo delle song o dei pattern creati nel modo Song/Pattern possono essere salvati su dispositivo di memorizzazione USB come dati di Standard MIDI File (format 0).
All Waveform	.X0W	I dati Sample creati nel modo Sampling possono essere salvati su dispositivo di memorizzazione USB come file WAV (formato audio di Windows). I dati della Waveform includono tutti i Sample (wave o onde).
WAV	.WAV	Un Sample creato nel modo Sampling può essere salvato su dispositivo di memorizzazione USB come file WAV (formato audio di Windows).
AIFF	.AIF	Un Sample creato nel modo Sampling può essere salvato su dispositivo di memorizzazione USB come file AIFF (formato audio di Macintosh).

* Assegnata automaticamente al file salvato.

Tipi di file caricabili

Tipo	Estensione file *	Descrizione
All	.X0A	File tipo "All" salvati su dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e memorizzati nello strumento. Se la casella a sinistra di "without System" è spuntata, solo le impostazioni del modo Utility non verranno caricate.
all without system	.X0A	File tipo "all" salvati su dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e memorizzati nello strumento, ad eccezione delle impostazioni di Utility e Sequencer Setup.

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File
Reference

Tipo	Estensione file *	Descrizione
All Voice	.X0V	File tipo "All Voice" salvati su dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e memorizzati nello strumento.
Voice	.X0A .X0V	Una voce specificata in un file che è salvata nel dispositivo di memorizzazione USB come "All" o "All Voice" può essere selezionata e caricata individualmente nello strumento. Dovete notare che le icone dei file "X0A" e "X0V" cambiano in (come cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file (pagina 280).
Performance	.X0A	Una Performance specificata in un file che è salvato in un dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" può essere selezionata e caricata individualmente nello strumento. Dovete notare che le icone dei file "X0A" e "X0V" cambiano in (come una cartella virtuale) quando è selezionato questo tipo di file (pagina 282).
All Arpeggio	.X0G	File tipo"All Arpeggio" salvati in un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e memorizzati individualmente nello strumento.
All Song	.X0S	File tipo "All Song" salvati in un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e memorizzati individualmente nello strumento.
Song	.X0A .X0S .MID	Una song specificata in un file che è salvato in un dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" o "All Song" può essere selezionata e caricata individualmente nello strumento. Dovete notare che le icone dei file "X0A" e "X0S" cambiano in (come cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file (pagina 283).
All Pattern	.X0P	File tipo "All Pattern" salvati in un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e memorizzati individualmente nello strumento.
Pattern	.X0A .X0P .MID	Un pattern specificato in un file che è salvato in un dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" o "All Pattern" può essere selezionato e caricato individualmente nello strumento. Dovete notare che le icone dei file "X0A" e "X0P" cambiano in (come cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file (pagina 283).
All Waveform	.X0W	File tipo "All" o "All Waveform" salvati in un dispositivo USB possono essere caricati e memorizzati individualmente nello strumento.
Waveform	.X0A .X0W	Una Waveform specificata in un file che è salvato in un dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" o "All Waveform" può essere selezionata e caricata individualmente nello strumento. Dovete notare che le icone dei file "X0A" e "X0W" cambiano in (come cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file (pagina 281).
WAV	.WAV	File formato WAV possono essere caricati nello strumento. Per i dettagli, vedere pagina 284.
AIFF	.AIF	File formato AIFF possono essere caricati nello strumento. Per i dettagli, vedere pagina 284.
Sample Voice	.X0A .X0S .X0P	Una Sample Voice specificata in un file che è salvato in un dispositivo di memorizzazione USB come tipo "All" o "All Song" o "All Pattern" può essere selezionata e caricata individualmente nello strumento. Dovete notare che le icone dei file "X0A," "X0S" e "X0P" cambiano in (come cartelle virtuali) quando è selezionato questo tipo di file (pagina 283). Questo tipo di file è disponibile solo quando al modo File si accede dal modo Song/Pattern.
MOTIF XS Editor	.X0E	Il file (.X0E) creato via Editor software del MOTIF XS (disponibile sul sito Yamaha) sul vostro computer può essere caricato nello strumento. Il file di questo tipo di editor include tutte le User Voice e i dati Mixing gestiti dal MOTIF XS. Notate che nel MOTIF XS possono essere caricati solo i dati User Voice.

* Assegnata al file che è possibile caricare.

Compatibilità dei dati con il MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8

Fra i dati creati sul MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 possono essere caricate nel MOTIF XS6/MOTIF XS7/ MOTIF XS8 le Voci, le Performance, le Waveform, le Sample Voice.

• I dati "All" del MOTIF ES

I file del tipo "All" (estensione: W7A) salvati su dispositivo di memorizzazione USB collegato al MOTIF ES sono caricabili nel MOTIF XS. A tale scopo, impostate Type su "All" nella finestra [F1] File del MOTIF XS.

• Voci

Una voce specificata in un file (estensione: W7A, W7V) che è salvato nel dispositivo di memorizzazione come tipo "All" o "AllVoice" sul MOTIF ES può essere selezionata e caricata singolarmente nel MOTIF XS. Impostate Type nel display [F1] File su "Voice" ed eseguite la procedura Load. Analogamente, un file (estensione: W7V) che sia salvato su dispositivo USB come "AllVoice" sul MOTIF ES può essere caricato nel MOTIF XS. Impostate Type nel display [F1] File su "AllVoice" ed eseguite la procedura Load. Inoltre, i file Voice Editor (estensione: W7E) possono essere caricati nel MOTIF XS. Nel display [F1] File impostate Type su "Voice Editor" ed eseguite la procedura Load.

NOTE Le voci caricate nel MOTIF XS 6/7/8 possono non produrre il suono esatto di quelle del MOTIF ES 6/7/8 originale, poiché il contenuto delle Waveform preset e la struttura dell'effetto differiscono fra le due serie di strumenti.

• Performance

Una Performance specificata in un file (estensione: W7A) che è salvata su un dispositivo di memorizzazione come tipo "All" sul MOTIF ES può essere selezionata e caricata individualmente nel MOTIF XS. Nel display [F1] File impostate Type su "Performance" ed eseguite la procedura Load.

• Waveform

Una Waveform specificata in un file (estensione: W7A, W7W)) che è salvato su dispositivo di memorizzazione come tipo "All" o "AllWaveform" sul MOTIF ES può essere selezionata e caricata singolarmente nel MOTIF XS. Impostate Type nel display [F1] File su "Waveform" ed eseguite la procedura Load. Analogamente, un file (estensione: W7W) che è salvato in un dispositivo di memorizzazione come tipo "AllWaveform" sul MOTIF ES può essere caricato nel MOTIF XS. Nel display [F1] File impostate Type su "AllWaveform" ed eseguite la procedura Load.

• Sample Voice

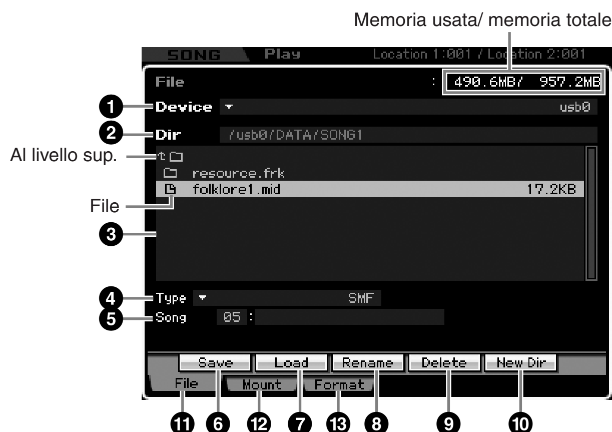
Una Sample Voice specificata (estensione: W7A, W7S, W7P) in un file che è salvato su dispositivo di memorizzazione come tipo "All" o "AllSong" o "AllPattern" sul MOTIF ES può essere selezionata e caricata individualmente nel MOTIF XS. Nel display [F1] File impostate Type su "Sample Voice" ed eseguite la procedura Load.

Esempio di impostazione dei tipi di file quando salvate i dati

Dati da salvare		Tipo di file
All data		All
User Voice		All Voice
Performance		All
Songs	Se nelle song sono usate le User Voice:	All
	Se nelle song non sono usate le User Voice:	All Song
	Se volete trasferire una song su un sequencer MIDI esterno o su computer:	SMF
Pattern	Se nei pattern sono usate le User Voice:	All
	Se in tutti i pattern non sono usate le User Voice:	All Pattern
	Se volete trasferire un pattern su un sequencer MIDI esterno o su computer:	SMF
Sampling data	Tutte le waveform (forme d'onda)	All Waveform
	Se volete trasferire un Sample su computer:	WAV, AIFF

Gestione File—[F1] File

La finestra File vi permette di usare tutte le funzioni relative ai file come la selezione del dispositivo, di un path, le operazioni save, load, rename e delete.



❶ Device

Qui, potete selezionare il dispositivo (device) desiderato da quelli montati (riconosciuti) dal modo File. Il "device" qui selezionato viene definito "Current Device." Quando ne selezionate uno, nella colonna Dir appare la sua "root directory". In alto a destra del display, appare la quantità di memoria usata e la memoria totale del dispositivo o device selezionato.

NOTE Potete richiamare l'elenco premendo il pulsante [SF6] LIST quindi selezionare l'item desiderato.Per i dettagli, vedere pagina 82.

❷ Dir (Directory)

Indica la directory corrente con il "path". Il suo contenuto (file e folder) è elencato nel box Directory/File sotto. La directory corrente può essere cambiata nel box dell'elenco Directory/File.

❸ Elenco Directory/File

Indica le directory e i file presenti nella Directory corrente. In questo box, le directory e i file sono elencati in ordine alfabetico, ad eccezione della riga superiore che serve a passare a quella immediatamente superiore. Potete distinguere la directory ed il file mediante l'indicatore a sinistra di ogni riga..

🗀 ..... Directory (Folder)

🗎 ...... File

Il nome della directory appare sulla linea Directory mentre il nome del file con l'estensione e la dimensione appaiono sulla linea del File.

Spostarsi fra i livelli della directory

Per passare da quella corrente alla directory inferiore, spostate il cursore sulla directory desiderata nell'elenco Directory/File, quindi premete il pulsante [ENTER]. Per passare da quella corrente alla directory superiore, spostate il cursore sulla linea superiore nell'elenco Directory/File, quindi premete il pulsante [ENTER].

❹ Type

Determina il tipo di dati da salvare o caricare. Il tipo disponibile differisce secondo il modo selezionato prima di richiamare il modo File. Per i dettagli sui tipi di dati, vedere le pagine 273 e 274. Potete richiamare l'elenco dei tipi di File premendo il pulsante [SF6] LIST, quindi selezionare quello desiderato. Per i dettagli, vedere pagina 82.

❺ Locazione di memoria del tipo di dati (sopra)

Determina la posizione o collocazione della memoria del tipo di dati sopra menzionato, come numero di Voice Bank/ Performance Bank/ Song e Pattern. I valori disponibili differiscono secondo l'impostazione Type (sopra). Per i dettagli sulla memoria sorgente da salvare, vedere pagina 278. Per i dettagli sulla memoria target da caricare, vedere pagina 280.

❻ [SF1] Save

Premendo questo pulsante viene eseguita l'operazione Save. Per istruzioni dettagliate sul salvataggio dati, vedere pagina 278.

❼ [SF2] Load

Premendo questo pulsante viene eseguita l'operazione Load. Per istruzioni dettagliate sul caricamento dati, vedere pagina 280.

❽ [SF3] Rename

Premendo questo pulsante si richiama la finestra per immettere il nuovo nome del file selezionato. Il nome del File può contenere fino a 20 caratteri. Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, vedere "Operazioni base" a pagina 82.

Seguite le istruzioni sotto per cambiare il nome del file.

1. Selezionate un file da "rinominare" spostando il cursore nell'elenco Directory/File.
2. Premete il pulsante [SF3] per richiamare la finestra Input Character.
3. Inserite il nuovo nome del file selezionato.
4. Premete il pulsante [ENTER] per cambiare effettivamente il nome al file selezionato.

❾ [SF4] Delete

Premete questo pulsante per richiamare la finestra Delete.

Seguite le istruzioni sotto per eliminare il il nome del file.

1. Selezionate un file da eliminare spostando il cursore nell'elenco Directory/File list.
2. Premete il pulsante [SF4] per richiamare la finestra Delete.
3. Premete il pulsante [ENTER] per eliminare il file selezionato.

❿ [SF5] New Dir (New Directory)

Premendo questo pulsante viene creata una nuova directory in quella corrente. Il nome della directory può contenere fino a 10 caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, vedere "Operazioni base" a pagina 82.

Seguite le istruzioni sotto per creare una nuova directory.

1. Premete il pulsante [SF5] per richiamare la finestra Input Character.
2. Inserite il nome della nuova Directory.
3. Premete il pulsante [ENTER] per l'immissione effettiva della directory appena creata.

⓫ [F1] File

Premendo questo pulsante si richiama la finestra File da un'altra finestra nel modo File.

⓬ [F2] Mount

Premendo questo pulsante si richiama la finestra Mount. Per i dettagli, vedere pagina 277.

⓭ [F3] Format

Premendo questo pulsante si richiama la finestra Format. Per i dettagli, vedere pagina 278.

Procedura base nel modo File

1 Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File.

Appare la finestra File (pagina 275).

2 Montate i dispositivi di memoria nei quali il file viene salvato o da cui viene caricato.

Il dispositivo di memorizzazione USB viene montato automaticamente appena è collegato al connettore USB TO DEVICE sul pannello posteriore. Il drive dell'hard disk del computer collegato al MOTIF XS via rete può essere montato sul display Mount (pagina 277).

3 Selezionate il dispositivo desiderato.

Selezionate il dispositivo desiderato fra quelli montati allo step 2.

4 Spostate il "path" sulla directory desiderata.

Selezionate la directory desiderata nel dispositivo selezionato. Per "spostarvi verso il basso" dalla directory corrente, posizionate il cursore sulla directory desiderata nell'elenco Directory/File quindi premete il pulsante [ENTER]. Per "spostarvi verso l'alto"dalla directory corrente, posizionate il cursore sulla directory desiderata nell'elenco Directory/File quindi premete il pulsante [ENTER]. La linea Dir indica il nome della directory corrente con il path e il box più basso elenca le directory e i file appartenenti alla directory corrente.

NOTE Per creare una nuova directory e salvare lì il file creato, premete il pulsante [SF5] New Dir. Per le istruzioni dettagliate sulla creazione di una nuova directory, vedere la colonna sinistra.

5 Selezionate il tipo di dati desiderato dalla colonna Type (❹).

Nel box dell'elenco Directory/File, sono elencati solo i file relativi al tipo di file selezionato.

NOTE Secondo il modo selezionato prima di richiamare il modo File, i tipi di file cambiano. Se non potete trovare il tipo di dati che volete gestire, per esempio "voice", premete il pulsante [EXIT] per uscire dalla finestra File, premete il pulsante [VOICE] per entrare nel modo Voice, quindi il pulsante [FILE] per richiamare la finestra File.

6 Selezionate il file desiderato spostando il cursore nell'elenco Directory/File (❸).

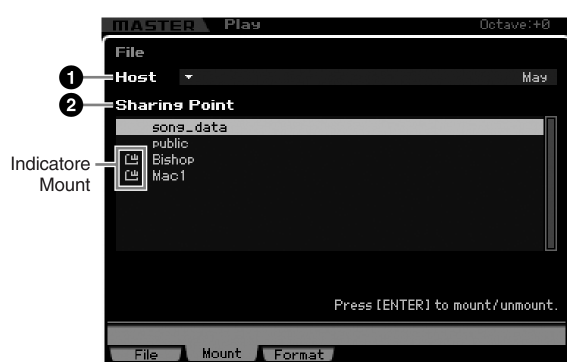
Quest'operazione non serve se eseguite Save o New Directory. Per eseguire l'operazione Rename o Delete, premete il pulsante [SF3] Rename o [SF4] Delete. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione di un nuovo nome e sull'eliminazione, vedere pagina 276 e la colonna sinistra.

7 Selezionate una locazione o posizione di memoria del tipo di dati specificato allo step 5 come sorgente o destinazione.

Se volete eseguire l'operazione Save o Load, premete il pulsante [SF1] Save o [SF2] Load. Per le istruzioni dettagliate sul salvataggio e sul caricamento dei dati, vedere pagine 278 e 280.

Montaggio dispositivi online —[F2] Mount

Da questo display, potete montare le directory condivise sul drive dell'hard disk di un computer collegato via rete al MOTIF XS.



❶ Host

Dai computer collegati alla rete, questo parametro determina l'host computer contenente il "device" da montare. Qui appare il nome impostato nel vostro computer. Potete richiamare Device List premendo il pulsante [SF6] LIST, quindi selezionate l'item desiderato dall'elenco. Per dettagli, vedere pagina 82. Qui appare il nome impostato nel vostro computer.

NOTE Se il nome del computer desiderato non appare nel parametro Host (❶), potete richiamare Character List premendo il pulsante [SF5] CHAR ed immettere manualmente il nome del computer. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, fate riferimento alle "Operazioni base" a pagina 82.

NOTE Confermate il nome del computer sul vostro computer. Per i dettagli, fate riferimento al manuale di istruzioni del vostro computer.

❷ Sharing Point

Qui sono elencate le directory condivise dell'host computer impostato sopra. Potete anche montare o "smontare" ognuna delle directory condivise.

NOTE Ricordate che qui appaiono i i nomi delle cartelle (folder) condivise autorizzate sul computer.

Montaggio/smontaggio di una directory

Potete montare la directory corrente spostando il cursore su quella desiderata quindi premendo il pulsante [ENTER]. L'indicatore "mount" appare a sinistra del nome della directory montata. Potete "smontare" la directory condivisa ripremendo [ENTER]. L'indicatore "mount" sparisce.

Procedura per il montaggio (Mount)

Seguite queste istruzioni per montare il drive della memoria del computer collegato alla rete.

1 Collegate il MOTIF XS alla rete.

I parametri relativi alla rete possono essere regolati nel display Network (pagina 260) nel modo Utility.

2 Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi premete il pulsante [F2] per richiamare la finestra Mount.

3 Selezionate un host computer nella colonna Host (❶).

Se nel parametro Host (❶) non appare il nome del computer desiderato, potete richiamare Character List premendo il pulsante [SF5] CHAR ed immettere manualmente il nome del computer. Per istruzioni dettagliate circa l'assegnazione del nome, fate riferimento alle "Operazioni base" a pagina 82.
Se selezionate un computer a cui non avete avuto accesso dal MOTIF XS, sul display appare "Press [ENTER] to access". Premendo il pulsante [ENTER], il display vi chiede di immettere la password come illustrato in figura. Qui, inserite l'User Account del vostro computer nel box User Name, inserite la password del computer nel box della Password, quindi premete [ENTER] per stabilire l'accesso fra MOTIF XS e computer. Le directory condivise del computer selezionato sono elencate nel box Sharing Point (❷).



NOTE Stabilito l'accesso fra MOTIF XS e computer, le directory condivise sono elencate automaticamente sul display selezionando semplicemente un computer dalla colonna Host. Se non è acceso, le operazioni per stabilire l'accesso (immisione dell'User Account e della Password) serviranno all'accensione successiva.

NOTE Per i dettagli circa la conferma dell'User Account e della Password del vostro computer, consultate il manuale del computer.

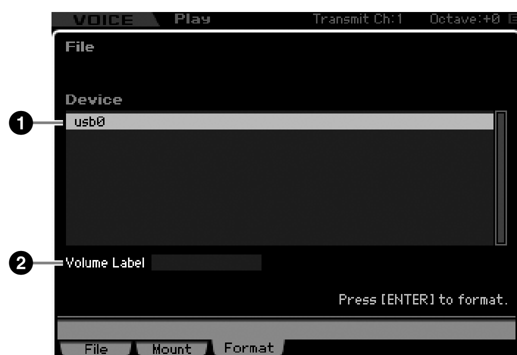
NOTE Quando al vostro computer non è assegnata Password, si stabilisce l'accesso fra il MOTIF XS ed il computer semplicemente premendo il pulsante [ENTER] senza immissione di caratteri.

4 Montate le directory desiderate.

Nel box Sharing Point (❷), potete montare la directory corrente spostando il cursore su quella desiderata quindi premendo il pulsante [ENTER]. L'indicatore "mount" appare a sinistra del nome della directory montata. Potete "smontare" la directory condivisa, ripremendo [ENTER]. L'indicatore "mount" sparisce. Le directory montate possono essere selezionate nella finestra File (pagina 275).

Formattare un dispositivo—[SF3] Format

Da questo display, potete formattare dispositivi di memorizzazione come un hard disk collegato al connettore USB TO DEVICE .



❶ Device

I dispositivi collegati e montati sono elencati qui, e potete selezionarli e formattarli. Un dispositivo che ha bisogno della formattazione viene indicato da “unknown device (usb***).” I tre asterischi (***) nell’indicazione denotano i numeri di serie sequenziali dei dispositivi collegati che hanno bisogno di formattazione. In un dispositivo possono essere presenti varie “partizioni”, il cui numero è riportato a destra del numero di serie.

❷ Volume Label

Determina l’etichetta del volume o Volume Label del dispositivo selezionato. Volume Label è il nome assegnato al dispositivo e può contenere fino a 11 caratteri. Per le istruzioni circa l’assegnazione del nome, consultare “Operazioni base” a pagina 82.

Procedura di formattazione (Format)

1 Collegate il dispositivo da formattare al terminale USB TO DEVICE.

2 Selezionate il dispositivo da formattare dalla lista Device (❶).

3 Immettete il Volume Label (❷) come desiderate.

4 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display vi chiede conferma.)

Premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l’operazione Format.

5 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l’operazione Format.

⚠ *ATTENZIONE*

Se formattate il dispositivo (device), tutti i dati registrati precedentemente vengono cancellati. Accertatevi che il dispositivo non contenga dati importanti. Quando controllate il contenuto del dispositivo nella finestra [F1] File, ricordate che alcuni file (non elencati a pagina 273 e 274) non appaiono sul display del MOTIF XS, anche se File Type è impostato su “all.”

Salvare un file

La procedura di salvataggio cambia secondo il tipo di file da salvare e il modo selezionato prima di richiamare la finestra File. Questa sezione spiega la procedura relativa, seguendo tre casi.

- Salvare tutti i dati user o tutti i dati di un tipo specifico
- Salvare un campione (sample) di una voce specifica
- Salvare una song o una Pattern Section come Standard MIDI File

Salvare tutti i dati user o tutti i dati di un tipo specifico



1 Selezionate “device” e “directory” come destinazione e seguendo “Procedura base nel modo File” a pagina 276.

NOTE Per salvare tutte le 64 song, premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song quindi premete il pulsante [FILE] per richiamare la finestra File. Per salvare tutti i 64 pattern, premete il pulsante [PATTERN] per entrare nel modo Pattern quindi premete il pulsante [FILE] per richiamare la finestra File.

NOTE Seguite le istruzioni sottoriportate dopo aver selezionato la Voice, Performance, Song o il Pattern a cui è assegnato il Sample da salvare in ognuno dei modi operativi.

2 Impostate Type su una delle possibilità:“all”, “all voice”, “all arpeggio”, “all waveform”, “editor”, “all song” e “all pattern.”

3 Premete il pulsante [SF1] Save per richiamare la finestra per immettere il nome del file.

4 Immettete il nome del file, premete il pulsante [ENTER] quindi il pulsante [INC/YES] per salvare i dati del tipo specificato nel dispositivo di memorizzazione esterno.

Il nome del file può contenere fino a 20 caratteri. Per istruzioni dettagliate sull’assegnazione del nome, consultare “Operazioni base” a pagina 82.

Salvare un campione (sample) di una voce specifica

Potete salvare il sample di una voce specifica su un dispositivo di memorizzazione esterno come file WAV o AIFF per memorizzazione o editing su un computer. Questo metodo è disponibile quando accedete al modo File da qualsiasi altro modo operativo. Per i dettagli sui tipi di file salvabili, vedere a pagina 273.



NOTE Quando entrate nel modo File dal modo Performance/Song/Pattern e il salvataggio/caricamento del sample è assegnato alla Normal Voice, è disponibile solo il sample assegnato all'Element 1.

1 Selezionate "device" e "directory" come destinazione e seguendo "Procedura base nel modo File" a pagina 276.

2 Impostate Type su "WAV" o "AIFF".

NOTE Ricordate che alcuni parametri, come Start Point, non vengono salvati se salvate un Sample di una voce specifica in formato WAV o AIFF. Ciò vuol dire che il playback del file WAV o AIFF salvato nel modo File verrà eseguito dall'inizio (compresa la sezione che precede lo Start Point) su u dispositivo esterno, come un computer.

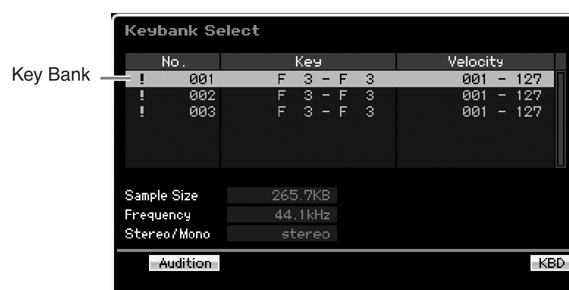
3 Selezionate i dati sorgente.

Quando entrate nel modo File dal modo Voice, selezionate un Element (per una Normal Voice) e il Key (tasto) al quale è assegnato il Sample da salvare. Quando entrate nel modo File dal modo Performance/ Song/Pattern, selezionate la Part(e) e il Key (tasto) a cui è assegnata la voce che include il Sample da salvare.

NOTE Le Waveform Preset non possono essere salvate su un dispositivo di memorizzazione esterna. Se selezionate una Performance/Song/Pattern Part a cui è assegnata una preset Voice o se selezionate un Elemento di una Normal Voice o un Drum Voice Key a cui sia assegnata la Waveform preset, appare un messaggio di errore.

NOTE I dati sorgente disponibili cambiano secondo il modo selezionato prima di accedere al modo File. Provenendo dal modo Voice, i dati sorgente disponibili cambiano in base al tipo della voce già selezionata: Normal Voice o Drum Voice. Accertatevi di selezionare una Voice/ Performance/ Song/un Pattern a cui sia assegnato il Sample prima di entrare nel modo File.

4 Premete il pulsante [SF1] Save per richiamare la finestra di selezione di un Key Bank.



NOTE Per le informazioni riguardanti questa finestra, vedere la spiegazione sul parametro Keybank nel display Sampling Main, descritto a pag. 162.

5 Selezionate un Key Bank al quale sia assegnato un sample spostando il cursore.

Premete il pulsante [SF1] Audition per ascoltare il suono campionato.

6 Premete il pulsante [ENTER] per richiamare la finestra per l'immissione del nome del file.

7 Immettete il nome del file, premete il pulsante [ENTER], quindi [INC/YES] per salvare i dati su un dispositivo di memorizzazione esterna.

Il nome del file può contenere fino a 20 caratteri. Per i dettagli, vedere "Operazioni base" a pagina 82.

Salvare una song o una Pattern Section come Standard MIDI File

Potete salvare una song o una Pattern Section come Standard MIDI File nel modo File. Il formato Standard MIDI File è comune e può essere usato su altri sequencer MIDI e con altri software musicali per computer. Questo metodo è disponibile quando entrate nel modo File dal modo Song/ Pattern.



1 Selezionate un dispositivo (device) ed una directory (dir) come destinazione seguendo la "Procedura base nel modo File" a pagina 276.

2 Impostate Type su "SMF."

3 Selezionate i dati sorgente.

NOTE La memoria sorgente disponibile varia in base al modo selezionato prima di entrare nel modo File. Quando volete salvare una song, entrate nel modo File provenendo dal modo Song. Per salvare un Pattern, entrate nel modo File provenendo dal modo Pattern.

4 Premete il pulsante [ENTER] per richiamare la finestra per l'immissione del nome del file.

5 Immettete il nome del file, premete il pulsante [ENTER], quindi [INC/YES], per salvare i dati su un dispositivo di memorizzazione esterna.

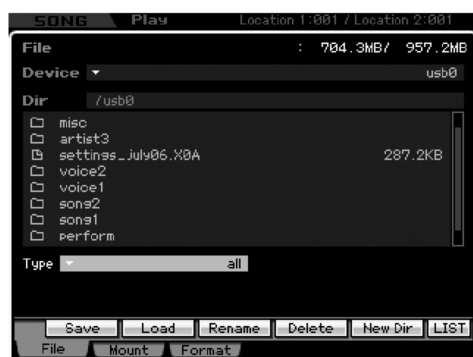
Il nome del file può contenere fino a 20 caratteri. Per istruzioni sull'assegnazione del nome, vedere “Operazioni base” a pagina 82.

Caricare un file

La procedura di caricamento differisce in base al tipo di file da caricare e dal modo selezionato prima di richiamare la finestra File. Questa sezione spiega la procedura relativa ai seguenti otto casi.

- Caricare tutti i dati user o tutti i dati di un tipo specifico (tutte le voci, tutte le song, tutti i pattern ecc.)
- Caricare una voce specifica da un file “all” o “all voice”
- Caricare una Waveform specifica da un file “all” o “all waveform”
- Caricare una Performance specifica da un file “all”
- Caricare una specifica Song o Pattern da un file “all” o “all song” o “all pattern”
- Caricare una specifica Sample Voice da un file “all” o “all song” o “all pattern”
- Caricare un file WAV o AIFF
- Caricare un file SMF (Standard MIDI File)

Caricare tutti i dati user o tutti i dati di un tipo specifico



1 Selezionate “device” e “dir” che includono il file sorgente seguendo la “Procedura base nel modo File” a pagina 276.

NOTE Per salvare tutte le 64 song, premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo Song quindi premete il pulsante [FILE] per richiamare la finestra File. Per salvare tutti i 64 pattern, premete il pulsante [PATTERN] per entrare nel modo Pattern quindi premete il pulsante [FILE] per richiamare la finestra File.

2 Impostate Type su una delle opzioni :“all”, “all without system”, “all voice”, “all arpeggio”, “all waveform”, “editor”, “all song” e “all pattern”.

Sul display, nel box dell'elenco Directory/File sono elencati solo i file disponibili per quel “tipo” (Type).

3 Selezionate il file da caricare.

Potete selezionare uno dei file elencati nel box Directory/File sul display.

4 Premete il pulsante [SF2] (appare la richiesta di conferma).

Premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l'operazione Load.

5 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Load.

⚠ *ATTENZIONE*

L'operazione Load sostituisce i dati preesistenti nella memoria interna di destinazione. I dati importanti dovrebbero essere sempre salvati su un dispositivo USB collegato al terminale USB TO DEVICE o a un computer collegato in rete al MOTIF XS (pagina 278).

Caricare una voce specifica da un file “all” o “all voice”



1 Selezionate un “device” e una “dir” (directory) come sorgente seguendo la “Procedura base nel modo File” a pagina 276.

2 Impostate Type su “voice.”

Sul display, nel box o riquadro Directory/File sono elencati solo i tipi disponibili secondo il Type selezionato.

NOTE In questo step, sul display non appare il menù Load corrispondente al pulsante [SF2]. Il menù Load appare quando si seleziona una voce da caricare allo step 6.

3 Specificate la locazione di memoria di destinazione nella memoria User.

Selezionate un Voice Bank ed un numero come destinazione.

NOTE Quando entrate nel modo File dal modo Performance/ Song/Pattern, impostate una Parte in cui la voce caricata deve essere assegnata assieme al Voice Bank ed al numero.

NOTE Quando caricate una Drum Voice, sele zionate l’User Drum Voice Bank (UDR) come locazione di memoria di destinazione (❺). Quando caricate una Normal Voice, selezionate uno degli User Normal Voice Bank (USR1 – 3) come locazione di memoria di destinazione (❺). Se non è impostato l’appropriato Voice Bank, premendo il pulsante [SF2] Load si richiama un messaggio di errore.

4 Spostate il cursore sul file da caricare.

Potete selezionare sul display uno qualsiasi dei file elencati nel box o riquadro Directory/File.

5 Premete il pulsante [ENTER] in modo che le voci del Bank specificato siano elencate nel box di Directory/File.

Quando allo step 3 è selezionato un Bank di Normal Voice, potete cambiare il Voice Bank come sorgente premendo uno dei pulsanti Bank (USR1 – 3) sul pannello frontale.



6 Spostate il cursore sulla voce desiderata.

Appare il menù Load corrispondente al pulsante [SF2].

7 Premete il pulsante [SF2] (appare una richiesta di conferma).

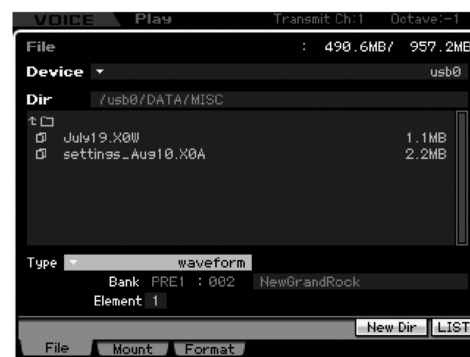
Premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l’operazione Load.

8 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l’operazione Load.

⚠ *ATTENZIONE*

L’operazione Load sostituisce i dati preesistenti nella memoria interna di destinazione. I dati importanti dovrebbero sempre essere salvati in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o a un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

Caricare una Waveform specifica da un file “all” o “all waveform”



1 Selezionate un “device” e “dir” (directory) come sorgente seguendo la “Procedura base nel modo File” a pagina 276.

2 Impostate Type su “waveform.”

Sul display, nel box o riquadro Directory/File sono elencati solo i tipi disponibili secondo il Type selezionato

NOTE In questo step, sul display non appare il menù Load corrispondente al pulsante [SF2]. Il menù Load appare quando si seleziona una voce da caricare allo step 6.

NOTE In questo step, sul display non appare il menù Load corrispondente al pulsante [SF2]. Esso appare quando si seleziona una Waveform da caricare allo step 6.

3 Specificate la locazione di memoria di destinazione nella memoria User.

Selezionate un Element (per una Normal Voice) a cui deve essere assegnata la Waveform (caricata in un numero “vuoto”).

NOTE Quando entrate nel modo File dal modo Performance/ Song/Pattern, impostate una Parte in cui la voce caricata deve essere assegnata assieme al Voice Bank ed al numero.

NOTE Vi facciamo notare che le Waveform non possono essere caricate in una Drum Voice.

4 Selezionate il file da caricare.

Potete selezionare uno dei file elencati nel riquadro Directory/File sul display.

5 **Premete il pulsante [ENTER] in modo che sul display appaiano le Waveform nel file selezionato.**

Waveform



6 **Spostate il cursore sulla Waveform desiderata.**

Appare il menù Load corrispondente al pulsante [SF2].

7 **Premete il pulsante [SF2] (vi viene richiesta conferma).**

Premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l'operazione Load.

8 **Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Load.**

⚠ *ATTENZIONE*

L'operazione Load sostituisce i dati preesistenti nella memoria interna di destinazione. I dati importanti dovrebbero sempre essere salvati in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o a un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

Caricare una Performance specifica da un file "all"

Questo metodo è disponibile solo quando entrate nel modo File dal modo Performance.



1 **Selezionate un "device" e una "dir" (directory) come sorgente seguendo la "Procedura base nel modo File" a pagina 276.**

2 **Impostate Type su "performance."**

Potete selezionare sul display uno qualsiasi dei file elencati nel box o riquadro Directory/File.

NOTE In questo step, sul display non appare il menù Load corrispondente al pulsante [SF2]. Esso appare quando allo step 6 viene caricata una Performance.

3 **Specificate la locazione di memoria di destinazione nella memoria User.**

Selezionate un Bank di Performance ed un numero.

NOTE Quando il numero di Performance è impostato su "all", verranno caricate tutte le Performance nel Bank selezionato.

4 **Selezionate un file da caricare.**

Potete selezionare uno dei file visualizzati nel riquadro Directory/File del display.

5 **Premete il pulsante [ENTER] in modo che sul display appaiano le Performance nel Bank selezionato.**

Potete cambiare il Performance Bank come sorgente premendo i pulsanti Bank sul pannello frontale.

Performance



6 **Spostate il cursore sulla Performance desiderata.**

Appare il menù Load corrispondente al pulsante [SF2].

7 **Premete il pulsante [SF2] (vi viene richiesta conferma).**

Premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l'operazione Load.

8 **Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Load.**

⚠ *ATTENZIONE*

L'operazione Load sostituisce i dati preesistenti nella memoria interna di destinazione. I dati importanti dovrebbero sempre essere salvati in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o a un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

Caricare una specifica Song o Pattern da un file "all" o "all song" o "all pattern"

Questo metodo è disponibile solo se entrate nel modo File dal modo Song o Pattern.



1 Selezionate un "device" e una "dir" (directory) come sorgente seguendo la "Procedura base nel modo File" a pagina 276.

2 Impostate Type su "song" o "pattern."

Sul display, nel box o riquadro Directory/File sono elencati solo i tipi disponibili secondo il Type selezionato.

NOTE In questo step, sul display non appare il menù Load corrispondente al pulsante [SF2]. Il menù Load appare quando si seleziona una Song o un Pattern da caricare allo step 6.

3 Specificate la locazione di memoria di destinazione nella memoria User.

Selezionate un numero di Song o Pattern.

4 Selezionate il file da caricare.

Potete selezionare sul display uno qualsiasi dei file elencati nel box o riquadro Directory/File.

5 Premete il pulsante [ENTER] in modo che le Song o i Pattern nel file specificato siano elencati sul display.



6 Spostate il cursore sulla song o sul pattern desiderato.

Appare il menù Load corrispondente al pulsante [SF2].

7 Premete il pulsante [SF2] (appare una richiesta di conferma).

Premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l'operazione Load.

8 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Load.

ATTENZIONE

L'operazione Load sostituisce i dati preesistenti nella memoria interna di destinazione. I dati importanti dovrebbero sempre essere salvati in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o a un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

Caricare una specifica Sample Voice da un file "all"o "all song" o"all pattern"

Questo metodo è disponibile solo se entrate nel modo File dal modo Song o Pattern.



1 Selezionate un "device" e una "dir" (directory) come sorgente seguendo la "Procedura base nel modo File" a pagina 276.

2 Impostate Type su "sample voice."

Sul display, nel box o riquadro Directory/File sono elencati solo i tipi disponibili secondo il Type selezionato.

NOTE In questo step, sul display non appare il menù Load corrispondente al pulsante [SF2]. Il menù Load appare quando si seleziona una Sample Voice da caricare allo step 6.

3 Specificate la locazione di memoria di destinazione nella memoria User.

Selezionate una Parte a cui deve essere assegnata la Sample Voice caricata.

NOTE La Sample Voice è caricata in un numero vuoto assegnato alla song o al pattern selezionato prima di entrare nel modo File.

4 Selezionate il file da caricare.

Potete selezionare uno dei file visualizzati nel riquadro Directory/File del display.

5 Premete il pulsante [ENTER] in modo che sul display appaiano le song e i pattern nel file selezionato.



6 Premete il pulsante [ENTER] in modo che appaiano elencate sul display le Sample Voice nella song o nel pattern selezionato.

7 Spostate il cursore sulla Sample Voice desiderata.

Appare il menù Load corrispondente al pulsante [SF2].

8 Premete il pulsante [SF2] (vi viene richiesta conferma).

Premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l'operazione Load.

9 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Load.

ATTENZIONE

L'operazione Load sostituisce i dati preesistenti nella memoria interna di destinazione. I dati importanti dovrebbero sempre essere salvati in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o a un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

Caricare un file WAV o AIFF



1 Selezionate un "device" e una "dir" (directory) come sorgente seguendo la "Procedura base nel modo File" a pagina 276.

2 Impostate Type su "WAV" o "AIFF".

Potete selezionare sul display uno qualsiasi dei file elencati nel box o riquadro Directory/File.

3 Specificate la locazione di memoria di destinazione nella memoria User.

Selezionate un Element (per una Normal Voice) o un Key o tasto (per una Drum Voice) a cui il file WAV o AIFF (caricato in un numero di Waveform "vuoto") deve essere assegnato.

NOTE Quando entrate nel modo File dal modo Performance/ Song/Pattern, impostate una Parte cui deve essere assegnata la voce che comprende il file WAV o AIFF.

4 Selezionate il file da caricare.

Potete selezionare uno dei file elencati nel riquadro Directory/File sul display.

5 Premete il pulsante [SF2] (vi viene richiesta conferma).

Premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l'operazione Load.

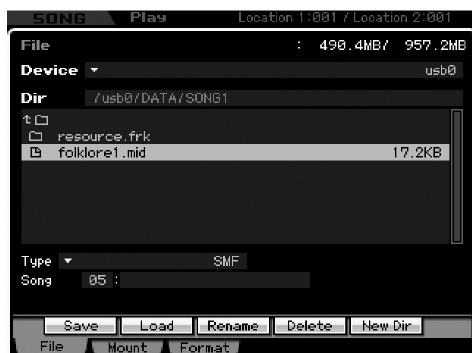
6 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Load.

ATTENZIONE

L'operazione Load sostituisce i dati preesistenti nella memoria interna di destinazione. I dati importanti dovrebbero sempre essere salvati in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o a un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

Caricare un file SMF (Standard MIDI File)

Questo metodo è disponibile solo quando entrate nel modo File dal modo Song o Pattern.



1 Selezionate un "device" e una "dir" (directory) come sorgente seguendo la "Procedura base nel modo File" a pagina 276.

2 Impostate Type su "SMF".

Sul display, nel box o riquadro Directory/File sono elencati solo i tipi disponibili secondo il Type selezionato.

3 Specificate la locazione di memoria di destinazione nella memoria User.

Selezionate un numero di Song o di Pattern/Section in cui deve essere caricato lo Standard MIDI File.

NOTE Quando volete caricare il file SMF in una song, entrate nel modo File dal modo Song. Per caricare un file SMF in un Pattern, entrate nel modo File dal modo Pattern.

4 Selezionate il file da caricare.

Potete selezionare uno qualsiasi dei file elencati nel riquadro Directory/File sul display.

5 Premete il pulsante [SF2] (appare una richiesta di conferma).

Premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare l'operazione Load.

6 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Load.

ATTENZIONE

L'operazione Load sostituisce i dati preesistenti nella memoria interna di destinazione. I dati importanti dovrebbero sempre essere salvati in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE o a un computer collegato alla stessa rete del MOTIF XS (pagina 278).

Messaggi sul display

Indicazione LCD	Descrizione
Are you sure?	Chiede conferma se volete eseguire una determinata operazione o no.
Arpeggio memory full.	La memoria interna per i dati di Arpeggio è satura, e non consente l'immagazzinamento dei dati registrati come Arpeggio.
Bad disk or memory.	Il dispositivo di memorizzazione esterno collegato a questo sintetizzatore è inutilizzabile. Formattate il dispositivo e riprovate.
Bulk data protected.	I "bulk data" non possono essere ricevuti per l'impostazione del modo Utility. Per i dettagli vedere pagina 268.
Can't access to the host	Il MOTIF XS non può accedere all'host computer.
Can't execute to the Preset Wave.	Appare se tentate di salvare la Waveform preset su un dispositivo di memorizzazione esterno.
Can't undo. Are you sure?	Se vengono eseguiti alcuni Job di Song/Pattern, la memoria interna si satura e non può usare la funzione Undo.
Completed.	È stata completata l'operazione load, save, format specificata o altro Job.
Confirmed password is invalid.	La nuova password non può essere registrata perché quella confermata non corrisponde.
Connecting to USB device...	Sta collegando il dispositivo collegato al terminale USB TO DEVICE.
Copy protected.	Avete tentato di esportare o salvare una sorgente audio digitale protetta da copiatura.
Device number is off.	I Bulk data non possono essere trasmessi/ricevuti poiché il "device number" è off.
Device number mismatch.	I Bulk data non possono essere trasmessi/ricevuti poiché i "device number" non corispondono.
Directory is not empty.	Avete tentato di eliminare una cartella contenente dati.
Disk or memory is full.	Il dispositivo di memorizzazione esterna è pieno e non possono essere salvati altri dati. Usatene uno nuovo o fate spazio cancellando dati che non vi occorrono.
Disk or memory is write-protected.	Il dispositivo di memorizzazione esterna è protetto da scrittura o avete tentato di scrivere su un supporto di sola lettura, come un CD-ROM.
Disk or memory read/write error.	Si è verificato un errore durante la lettura o la scrittura su/da un dispositivo di memorizzazione esterno.
File already exists.	Esiste già un file con lo stesso nome di quello che state per salvare.
File is not found.	Il file specificato non è stato trovato sul dispositivo di memorizzazione esterno durante un'operazione "load".
File or directory path is too long.	Non è possibile accedere al file o alla directory a cui avete tentato di accedere perché il numero di caratteri che indicano il "path" è troppo lungo.
Illegal bulk data.	Si è verificato un errore durante la ricezione del messaggio Bulk data o Bulk Request.
Illegal file name.	Il nome specificato per il file non è valido. Provate con uno differente.
Illegal file.	Il file specificato per il caricamento non è utilizzabile da questo synth o non può essere caricato dal modo corrente.
Illegal parameters.	Questo messaggio appare quando provate ad eseguire Song Job o Pattern Job con impostazioni non valide.
Illegal sample data.	Il file Sample specificato per il caricamento non è utilizzabile da questo sintetizzatore.
Keybank full	È stato superato il numero massimo di Key Bank quando si eseguono operazioni relative al Sampling inclusi Job e Load.
MIDI buffer full.	Impossibile elaborare i dati MIDI per eccesso di dati ricevuti in una sola volta.
MIDI checksum error.	Si è verificato un errore durante la ricezione di bulk data.
Mixing Voice full.	La Mixing Voice non può essere memorizzata perché il numero delle voci ha già superato la capacità massima.
mLAN identity ID check OK.	Il MOTIF XS è stato collegato correttamente ad un computer via cavo IEEE1394.
No data.	Quando viene eseguito un Song/Pattern Job, la traccia o il range selezionati non contengono dati. Selezionate una traccia o un range appropriato. Inoltre, questo messaggio appare quando un Job correlato ad una Mixing Voice non può essere eseguito perché la Mixing Voice specificata non è disponibile.
No DIMM Memory installed.	Non è stata installata un'appropriata coppia di DIMM di espansione, o non c'è corrispondenza.
No sample data.	Questo messaggio appare quando un Job correlato ad un Sample non può essere eseguito perché il Sample specificato non è disponibile.
Now collecting the information of the network...	Questo messaggio appare mentre ottenete informazioni sulla rete.
Now executing Factory set...	Indica che questo sintetizzatore sta ripristinando le impostazioni preprogrammate dalla fabbrica.

Indicazione LCD	Descrizione
Now loading...	Indica che si sta caricando un file.
Now receiving MIDI bulk data...	Indica che questo sintetizzatore sta ricevendo i bulk data MIDI.
Now saving...	Indica che lo strumento sta salvando un file.
Now scanning autoload file.	Lo strumento sta cercando i file specificati per l'Auto Load.
Now transmitting MIDI bulk data...	Indica che lo srtumento sta trasmettendo i bulk data MIDI.
Overwrite. Are you sure?	Un'operazione "save" sostituisce i dati sul dispositivo esterno scelto come destinazione, e questo messaggio conferma se è OK continuare oppure smettere. Premete [INC/YES] o [DEC/NO], come volete.
Password is invalid.	La password immessa non corrisponde a quella già registrata.
Password is too short.	La password immessa in"New Password" è troppo breve. Dovete immettere almeno cinque caratteri.
Password is unspecified.	Questo messaggio appare quando impostate il parametro File Server Switch su "ON" sebbene non sia stata registrata una password.
Phrase limit exceeded.	Il numero massimo di Phrases (256) è stato superato in fase di registrazione, esecuzione di un Pattern Job o di editing.
Please keep power on.	Sta scrivendo dati su Flash ROM. Non provate mai a spegnere mentre i dati vengono scritti su Flash ROM. Spegnendo mentre appare questo messaggio si causa la perdita di tutti i dati user e il blocco del sistema (dovuto al danneggiamento dei dati nella Flash ROM). Questo può anche provocare l'incapacità del MOTIF XS di riavviarsi correttamente alla successiva riaccensione.
Please select User Voice.	Questo messaggio appare quando entrate nel modo File dal modo Performance e selezionando una Parte a cui sia stata assegnata una voce preset nell'operazione Waveform Load. Assegnate una User Voice alla Parte di destinazione quindi eseguite l'operazione Load.
Please stop sequencer.	L'operazione che avete tentato non può essere eseguita durante il playback di Song/Pattern.
Sample frequency is too low.	La frequenza di campionamento è troppo bassa e non può essere esguito il Job Frequency Convert.
Sample is too long.	La dimensione del Sample è troppo grande e non può essere eseguito il Job Time Stretch.
Sample is too short.	La lunghezza del Sample è troppo corta e non può essere eseguito il Job Frequency Convert.
Sample memory full.	La memoria del Sample è satura e non è più possibile eseguire un'altra operazione di Sampling, Job o Load.
Sample Voice full	È stato superato il numero massimo di Sample Voice mentre eseguivate le operazioni relative al Sampling, compresi Job e Load.
Scene stored.	La Song Scene è stata memorizzata in uno dei pulsanti [SF1] – [SF5].
Sequence memory full.	La memoria interna per i dati della Sequence è satura, impedendo ulteriori operazioni (come registrazione, editing, esecuzione dei Job, ricezione/trasmissione MIDI o caricanmento da dispositivo esterno). Riprovate dopo aver cancellato dati di Song, Pattern o User Phrase.
The edited sequence data will be discarded. Are you sure?	Indica che l'operazione eliminerà la song o il pattern correntemente editati.
This Performance uses User Voices.	La Performance che avete caricato include i dati User Voice. Controllate se la voce che avete salvato esiste nell'appropriato bank di voci User.
Too many Samples.	È stato superato il numero massimo di campioni o sample (8192).
USB connection terminated. Press any button.	Si è verificato un break nella connessione del dispositivo USB dovuto ad un'anomalia della corrente. Scollegate il dispositivo USB dal connettore USB TO DEVICE, quindi premete un qualsiasi pulsante del pannello.
Utility/Sequencer Setup settings stored.	Sono state memorizzate le impostazioni nel modo Utility.
Waveform full	È stato superato il numero massimo di Waveform quando si eseguono le operazioni relative al Sampling inclusi Job e Load.
When the checkbox is "on," all user data is initialized the next time the power is turned on.	Quando la casella è spuntata, tutti i dati user vengono inizializzati alla prossima riaccensione dello strumento.

Inconvenienti e rimedi

Non c'è suono? Suono errato? Quando si verifica un problema del genere controllate i punti seguenti prima di dedurre che il vostro strumento sia difettoso. Potete risolvere il problema eseguendo l'operazione Factory Set (pagina 22) dopo aver fatto il backup dei vostri dati su un dispositivo di memorizzazione esterno. Se il problema persiste, consultate il vostro negoziante Yamaha.

Assenza di suono.

■ Gli otto Slider sono impostati sui livelli appropriati (diversi da zero o il minimo)?

■ Il MOTIF XS è collegato in maniera appropriata via cavi audio ai relativi dispositivi esterni (ad esempio, amplificatore, altoparlante, cuffia)?
Poiché il MOTIF XS non ha altoparlanti incorporati, avete bisogno di un sistema audio esterno o di un paio di cuffie per monitorarne il suono.

■ Controllate il parametro Local Control e il parametro mLAN Monitor Setup nel modo Utility.
Quando il MOTIF XS è usato come stand alone ed il parametro Local Control è impostato su off o se il parametro mLAN Monitor Setup è impostato su "with PC", non viene prodotto alcun suono anche se suonate la tastiera.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Switch → Local Control (pagina 269)

[UTILITY] → [F2] I/O → mLAN Monitor Setup (pagina 263)

■ Sono accesi sia il MOTIF XS sia tutti i dispositivi esterni ad esso collegati?

■ Avete fatto tutte le appropriate impostazioni del livello - comprese quelle di Master Volume sul MOTIF XS e le impostazioni del volume su tutti i dispositivi esterni collegati?

■ Il Foot Controller è premuto (quando è collegato al jack FOOT CONTROLLER)?

■ Le impostazioni MIDI volume o MIDI expression sono troppo basse quando usate il controller esterno?

■ Il MOTIF XS è collegato in maniera appropriata via cavi audio ai relativi dispositivi esterni (ad esempio, amplificatore o altoparlante)?

■ Sono appropriate le impostazioni degli effetti e del filtro?
Se state usando il filtro, provate a cambiare la frequenza di taglio o cutoff frequency. Alcune sue impostazioni possono filtrare totalmente il suono.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect (pagina 107)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect (pagina 149)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] Effect (pagina 234)

[VOICE] → [EDIT] → selezione Element/Key → [F3] Filter (pagina 117)

[PERFORM] → [EDIT] → selezione Part → [F4] EG → Filter (pagina 158)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selezione Part → [F4] EG → Filter (pagina 235)

[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP] → [F2] MIDI Filter (pagina 270)

■ Le impostazioni di volume o di espressione (expression) sono troppo basse?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Volume (pagina 259)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Volume (pagina 98)

[VOICE] → [EDIT] → selezione Element/Key → [F4] Amplitude → [SF1] Level/Pan → Level (pagina 122)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF1] Level → Volume (pagina 145)

[PERFORM] → [EDIT] → selezione Part → [F1] Voice → [SF1] Voice → Volume (pagina 152)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Volume (pagina 232)

■ Le impostazioni di parametro come Element Switch, Part Switch, Note Limit e Velocity Limit sono appropriate?

[VOICE] → [EDIT] → selezione Element/Key → [F1] Oscillator (pagina 112)

[PERFORM] → [F2] Voice (pagina 138)

[PERFORM] → [EDIT] → selezione Part → [F1] Voice → [SF1] Voice → Part Switch (pagina 151)

■ Quando l'Elemento al quale è assegnato il "Legato" del parametro XA Control non suona, il parametro Mono/Poly dell'Elemento è posto su "Mono"? Oppure, un valore diverso da "Legato" del parametro XA Control è assegnato ad un altro Elemento all'interno di un Element Group?

[VOICE] → [F2] Porta → Mono/Poly Mode = mono (pagina 93)

[VOICE] → [EDIT] → selezione Element → [F1] Oscillator → XA Control (pagina 112)

[VOICE] → [EDIT] → selezione Element → [F1] Oscillator → Element Group (pagina 113)

■ Quando l'Elemento cui è assegnato "Key Off Sound" del parametro XA Control non suona, state rilasciando la nota dopo che l'AEG decade?
L'Elemento "Key Off Sound" supera il livello di AEG dell'Elemento precedente se entrambi gli Elementi appartengono allo stesso Element Group. Per risolvere questo problema, rilasciate la nota prima che il livello di AEG decada al minimo o impostate l'Elemento "Key Off Sound" su un Element Group diverso dagli Elementi precedenti.

[VOICE] → [EDIT] → selezione Element → [F1] Oscillator → Element Group (pagina 113)

■ Quando l' Elemento a cui è assegnato "AF1 on," "AF2 on," o "all AF off" del parametro XA Control non suona, è premuto il corrispondente pulsante ASSIGNABLE FUNCTION?

■ È selezionato "Vocoder" come tipo di effetto Insertion della voce?
In caso affermativo, impostate sui valori appropriati i parametri relativi alla Parte AD e al connettore A/D INPUT, quindi suonate la tastiera mentre immettete la vostra voce nel microfono collegato al MOTIF XS. Controllate che la manopola Gain sul pannello posteriore sia sul minimo. Per i dettagli, vedere pagina 39.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect → [SF1] Connect → INSERTION CONNECT (pagina 108)

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] Voice Audio → [SF1] Output → Output Select = InsL (pagina 266)

[VOICE] → [UTILITY] → [F2] I/O → Input → Mic/Line = mic (pagina 263)

■ Quando suonando la tastiera nel modo Performance/Song/Pattern non si produce suono, controllate che ad ogni Parte sia stata assegnata una voce.

[PERFORM] → [F2] Voice (pagina 138)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 (pagina 231)

■ Quando il playback di Song/Pattern non produce suono, bisogna verificare che i canali di output di ogni traccia nel modo play ed il canale di ricezione di ogni Parte nel modo Mixing siano impostati in maniera appropriata.

[SONG] → [F3] Track → [SF1] Out (pagina 184)

[PATTERN] → [F3] Track (pagina 211)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selezione Part → [F1] Voice → [SF1] Voice → Receive Channel (pagina 235)

■ Quando il playback di Song/Pattern non produce suono, bisogna verificare che le impostazioni di Velocity Rate e Velocity Offset di Play FX siano appropriate.

[SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Velocity Offset (pagine 184 e 211)

Il playback continua senza sosta.

■ Quando è attivato il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF], premetelo in modo che la sua spia si spenga.

■ Quando vi trovate nel modo Song o Pattern, premete il pulsante [■] (Stop).

■ Quando il suono del click continua, controllate l'impostazione dei parametri seguenti. Impostate il parametro su qualcosa di diverso da "always" perché quest'impostazione esegue sempre il playback del click a prescindere dallo stato del sequencer.

[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP] → [F1] Click → Mode (pagina 270)

Suono distorto.

■ Le impostazioni di effect sono appropriate?
L'impiego di un effetto con certe impostazioni può causare distorsione.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect (pagine 107 e 128)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect (pagina 149)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] Effect (pagina 234)

L'uso del Master Effect con certe impostazioni può causare distorsione.

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] Voice → [SF1] Master FX (pagina 264)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF2] Master FX (pagina 146)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Master FX → [SF2] Master FX (pagina 234)

■ Le impostazioni di filter sono appropriate? Impostazioni di filter resonance troppo alte possono causare distorsione

[VOICE] → [EDIT] → selezione Element/Key → [F3] Filter (pagina 117)

[PERFORM] → [EDIT] → selezione Part → [F4] EG → Filter (pagina 158)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selezione Part → [F4] EG → Filter (pagina 235)

■ Uno dei seguenti parametri di volume è troppo alto e tale da far saturare il segnale?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Volume (pagina 259)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Volume (pagina 98)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF1] Level → Volume (pagina 145)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Volume (pagina 232)

Il suono è tagliato.

■ IState superando la polifonia massima del MOTIF XS (via playback tastiera e playback di Song/Pattern/Arpeggio)? (pagina 59)

Suona solo una nota per volta.

■ Quando si verifica questa situazione nel modo Voice, il parametro Mono/Poly è impostato su "mono"? Se desiderate suonare accordi, impostate questo parametro su "poly".

[VOICE] → [F2] Porta → Mono/Poly Mode (pagina 93)

[PERFORM] → [EDIT] → selezione Part → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly (pagina 152)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selezione Part → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly (pagina 235)

Il pitch o gli intervalli sono errati.

■ Il parametro Master Tune nel Modo Utility è impostato su un valore diverso da "0"?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Tune (pagina 259)

■ Ill parametro Note Shift nel Modo Utility è impostato su un valore diverso da "0"?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Note Shift (pagina 259)

■ Se la voce produce un pitch errato, controllate l'impostazione di Micro Tuning nel modo Voice Edit.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT]→ [F1] General → [SF2] Play Mode → Bank, Tuning Number, Tuning Root (pagina 99)

■ Se la voce produce un pitch errato, LFO Pitch Modulation Depth nel modo Voice Edit è troppo alta?

[VOICE] → [EDIT] → selezione Element/Key → [F5] Elm LFO → P Mod (pagina 125)

■ Se Performance/Song/Pattern producono un pitch errato, il parametro Note Shift di ogni Parte è impostato su un valore diverso da "0"?

[PERFORM] → [EDIT] → selezione Part → [F1] Voice → [SF1] Voice (pagina 151)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selezione Part → [F1] Voice → [SF1] Voice (pagina 235)

■ Se il playback di song/pattern produce un pitch errato, il parametro Note Shift nel display Play FX è impostato su un valore diverso da "0"?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Note Shift (pagina 184)

Non viene applicato alcun effetto.

■ Il pulsante [EFFECT BYPASS] è su off? (pagina 13)

■ Le manopole REVERB e CHORUS sono state ruotate completamente in senso antiorario (al minimo)?

■ Qualcuno dei parametri (o tutti i parametri) Insertion Effect Output degli Elementi è stato impostato su "thru" nel display di impostazione effetti del modo Voice Edit?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect → [SF1] Connect → Element Out 1-8 (pagina 108)

■ Qualcuno dei tipi di effetto (o tutti) è stato impostato su "thru" o "off"?

■ Quando ciò si verifica nel modo Performance/Song/Pattern, controllate che i parametri Insertion Switch (INS SW) siano impostati correttamente.

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] InsSwitch (pagina 150)

[PERFORM] → [EDIT] → selezione Part → [F1] Voice → [SF1] Voice (pagina 151)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Ins FX Sw (pagina 232)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] Ins Switch (pagina 234)

Appare l'indicatore di Edit anche quando i parametri non vengono editati.

■ Ricordate che anche se non è attivo il modo Edit, basta muovere una manopola o uno slider o eseguire il playback di song/ pattern per cambiare la voce, la performance o il mixing corrente, facendo apparire l'indicatore di Edit.

Non è possibile avviare l'Arpeggio.

■ Controllate se il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] è attivato (on) o disattivato (off).

■ Il parametro MIDI Sync è posto su "internal" (usando il clock interno)?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal (pagina 268)

■ Quando è selezionato User Arpeggio type, l'Arpeggio selezionato correntemente contiene effettivamente dei dati?

■ I parametri relativi ad Arpeggio come Note Limit e Velocity Limit sono impostati in maniera appropriata?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] ARP Main (pagina 101)

[PERFORM] → [EDIT] → selezione Part → [F2] ARP Main (pagina 154)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selezione Part → [F2] ARP Main (pagina 235)

■ Quando si verifica questa situazione nel modo Performance/Song/Pattern, controllate il parametro Arpeggio Switch. Se questo parametro per la Parte corrente è su off, il playback dell'Arpeggio non sarà attivato dalla vostra performance sulla tastiera anche se il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] è su on.

[PERFORM] → [F4] Arpeggio → Common Switch (pagina 139)

[PERFORM] → [EDIT] → selezione Part → [F2] ARP Main → Switch (pagina 154)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selezione Part → [F2] ARP Main → Switch (pagina 235)

Non si può interrompere l'Arpeggio

■ Quando il playback dell'Arpeggio non si ferma anche se rilasciate il tasto, impostate il parametro Arpeggio Hold su "off".

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] ARP Main → Hold (pagina 101)

[PERFORM] → [EDIT] → selezione Part → [F2] ARP Main → Hold (pagina 154)

[PERFORM] → [PERFORMANCE CONTROL] → Pulsanti numerici [13] – [16] (pag. 136)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selezione Part → [F2] ARP Main → Hold (pagina 235)

La voce assegnata alla Performance produce un suono differente da quello nel modo Voice.

■ Questo è normale perché il suono della voce è determinata dalle impostaizoni dei parametri nel modo Performance. Per le Parti di Performance, dovrete applicare fondamentalmente le stesse impostazioni dei parametri usate nel modo Voice. Per quanto riguarda gli Effetti, escluso il livello di mandata o Send, potete copiare le impostazioni del modo Voice nella parte Performance nel display seguente. Eseguendo questo Job, potete essere certi che la voce suonerà nel modo Performance come quella del modo Voice.

[PERFORM] → [JOB] → [F3] Copy → [SF2] Voice (pagina 160)

[PERFORM] → [EDIT] → selezione Part → [F1] Voice → [SF2] Output → Reverb Send/Chorus Send (pagina 152)

Song/Pattern non possono essere avviati neppure premendo il pulsante [▶] (Play).

■ La song o il pattern (phrase) che avete selezionato contiene dei dati?

■ Il Remote Control è su on?

■ Il parametro MIDI sync è impostato su internal (usando il clock interno)?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal (pagina 268)

Song/Pattern (Phrase) non possono essere registrati.

■ C'è abbastanza memoria libera per la registrazione? (pagine 182 e 211). La capacità di memoria totale del MOTIF XS determina il numero di song/pattern (phrase) che può essere registrato. Per esempio, se la memoria contiene song/pattern (phrase) che utilizzano una gran quantità di memoria, quest'ultima può saturarsi anche se non vengono usati tutti i numeri di pattern o song disponibili.

Non è possibile entrare nel modo Pattern Job/Pattern Mixing nemmeno premendo il pulsante [JOB] nel modo Pattern.

■ Controllate se il MOTIF XS è nel modo Pattern Chain.
In tal caso, uscite dal modo Pattern Chain, quindi premete il pulsante [JOB] o [MIXING].

Il suono di batteria (drum) è errato o insolito quando si cambia il valore di "transpose" nei modi Song/Pattern Play.

■ Questo è normale. Cambiando l'impostazione di "transpose" quando suonate una Drum Voice si producono suoni differenti per gli stessi tasti suonati.

Il microfono non funziona correttamente.

■ Controllate se il parametro Mic/Line è impostato su "mic".

[UTILITY] → [F2] I/O → Mic/Line = mic (pagina 263)

■ Controllate se la manopola Gain sul pannello posteriore è impostata sulla posizione minima.

Non è possibile registrare campioni.

■ • Se non potete entrare nel modo Sampling anche se avete premuto il pulsante [INTEGRATED SAMPLING], controllate se sono stati installati i DIMM. Per poter entrare nel modo Sampling e registrare i campioni, devono essere installati i moduli DIMM.

■ • Avete superato il numero massimo di campioni consentito (key bank)?

■ • C'è abbastanza memoria "sample" libera?

■ • L'impostazione di Sampling Source è appropriata?

■ • Il modo Trigger è impostato in maniera appropriata?

La comunicazione dati via MIDI/USB/mLAN fra il computer ed il MOTIF XS non funziona correttamente.

■ Controllate che le impostazioni Port sul computer siano appropriate.

■ Controllate che il parametro MIDI IN/OUT sia su un valore appropriato.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI In/Out (pagina 268)

Il MOTIF XS non suona correttamente nemmeno quando si esegue il playback dei dati di Song sul computer o lo strumento MIDI è collegato al MOTIF XS.

■ Accertatevi che il MOTIF XS sia nel modo Song o Pattern. Il modo Voice o Performance può non produrre il suono corretto anche se si esegue il playback dei dati di Song sullo strumento MIDI o se il computer è collegato al MOTIF XS.

La connessione della rete non funziona.

■ Se avete dimenticato la password per accedere al MOTIF XS, eseguite la procedura Factory Set quindi reimpostate la password.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → [SF5] Password (pagina 262)

■ Quando il DHCP server è collegato alla rete ed il parametro DHCP Client è su “on”, non avete bisogno di impostare l’IP address perchè viene impostato automaticamente. Quando il DHCP server non è collegato alla rete e volete impostare uno specifico “IP address”, mettete su “off” il parametro DHCP Client, quindi impostate manualmente “IP address”.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → DHCP Client (pagina 261)

■ Se le impostazioni della rete non diventano operative anche impostando i relativi parametri, accertatevi di premere il pulsante [ENTER] dopo averli impostati. Quindi, dovete premere il pulsante [STORE] per memorizzare le impostazioni. Se non le memorizzate, verranno cancellate allo spegnimento dello strumento.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network (pagina 260)

■ I caratteri di un file o di una directory possono apparire confusi quando caricate un file dal drive del computer nel MOTIF XS. Se si verifica questo problema, sostituite il carattere confuso con quello sul display del MOTIF XS. Ricordate che i codici dei caratteri a 2-byte come Kanji e Kana (caratteri giapponesi) non possono essere visualizzati sul display del MOTIF XS.

■ Quando appare “Password is unspecified.” dopo aver impostato il parametro File Server su “on”, accertatevi di impostare la Password prima di mettere il parametro File Server su “on.” Ciò è dovuto al parametro Security impostato su “workgroup” e l’Account e la Password sono necessari quando si condividono i file.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → [SF5] Password (pagina 262)

La trasmissione/ricezione dei bulk data MIDI non funziona bene.

■ Il parametro Receive Bulk è impostato su off?
Impostatelo su on.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Receive Bulk (pagina 269)

■ Quando vengono ricevuti i bulk data MIDI trasmessi via Bulk Dump e registrati su un dispositivo MIDI esterno, dovete impostare il MIDI Device Number (numero di dispositivo) sullo stesso valore di quando trasmettete.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Device Number (pagina 268)

■ Quando la trasmissione non funziona correttamente, il “device number” dello strumento MIDI collegato al MOTIF XS è impostato per corrispondere al parametro Device Number nel modo Utility?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Device Number (pagina 268)

Non è possibile salvare i dati sul dispositivo USB.

■ Il dispositivo USB in uso è protetto da scrittura? (Per il salvataggio dei dati, è necessario impostare Write-protect su off.)

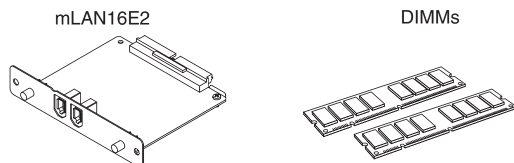
■ Il dispositivo USB in uso è stato formattato in maniera appropriata?
Premete il pulsante [FILE] per entrare nel modo File, quindi impostate il “device” sul dispositivo di memorizzazione USB. Controllate la quantità di memoria disponibile (non utilizzata) del dispositivo USB indicato nella parte superiore destra del display.

■ Il dispositivo USB è fra quelli raccomandati dalla Yamaha?
Per i dettagli, vedere pagina 85.

Installazione di hardware opzionale

Dispositivi disponibili

Sul MOTIF XS possono essere installati i seguenti dispositivi opzionali.



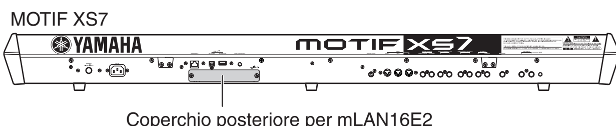
Posizioni di installazione

mLAN16E2

MOTIF XS6

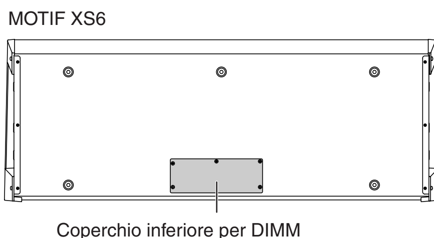

Coperchio posteriore per mLAN16E2

MOTIF XS7

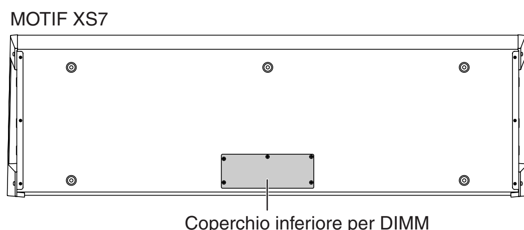

Coperchio posteriore per mLAN16E2

DIMM

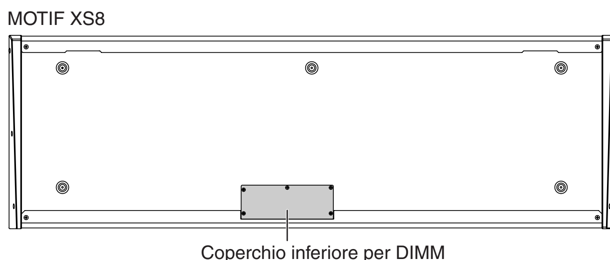
MOTIF XS6


Coperchio inferiore per DIMM

MOTIF XS7


Coperchio inferiore per DIMM

MOTIF XS8


Coperchio inferiore per DIMM

Precauzioni per l'installazione

Prima di installare hardware opzionale, accertatevi di avere a disposizione un cacciavite Phillips e un ampio spazio per lavorare.

⚠ *AVVERTENZA*

- Prima di iniziare l'installazione, spegnete lo strumento e le periferiche ad esso connesse e scollegateli dalla presa. L'installazione o la disinstallazione di qualsiasi dispositivo dovrebbe avvenire SOLTANTO dopo che lo strumento (e l'hardware opzionale) è ritornato alla normale temperatura dell'ambiente. Togliete quindi tutti i cavi che collegano lo strumento agli altri dispositivi. (Lasciare collegato il cavo di alimentazione mentre lavorate può comportare scossa elettrica, mentre lasciare collegati gli altri cavi può interferire con il lavoro.)
- Durante l'installazione, fate attenzione a non lasciar cadere alcuna vite all'interno dello strumento (ciò può essere evitato tenendo lontano dallo strumento il coperchio e le unità opzionali mentre lavorate). Nel caso accadesse, accertatevi di togliere la vite (o le viti) dall'interno dello strumento prima di accenderlo, perché ciò potrebbe causare operazioni errate o danni seri. Nel caso non riusciste a recuperare una vite, rivolgetevi al vostro rivenditore Yamaha.
- Installate con attenzione le unità opzionali come descritto nella procedura sottostante. Un'installazione non corretta può provocare cortocircuito e, di conseguenza, danni irreparabili e rischio d'incendio.
- Non smontate, non modificate e non applicate eccessiva forza sulle aree della scheda e sui connettori delle unità opzionali. Piegare o manomettere le schede e i connettori può comportare scossa elettrica, incendio o malfunzionamento.

⚠ *ATTENZIONE*

- Vi raccomandiamo di indossare guanti per proteggere le mani da sporgenze metalliche sulle unità opzionali e su altri componenti. Toccando conduttori o connettori a mani nude potreste tagliarvi, e inoltre il contatto elettrico potrebbe essere impoverito o potrebbe risultarne un danno elettrostatico.
- Fate attenzione all'elettricità statica, poiché una sua scarica potrebbe danneggiare la circuitazione interna della scheda mLAN16E2. Prima di maneggiare la mLAN16E2 opzionale, per ridurre la possibilità di elettricità statica, toccate le parti metalliche diverse dall'area verniciata o dal filo della terra sui dispositivi dotati di messa a terra.
- Maneggiate con attenzione le unità ottiche. Lasciarle cadere o sottoporle a qualsiasi tipo di urto potrebbe provocare danno o malfunzionamento.
- Non toccate le parti metalliche esposte nella scheda del circuito; potrebbe risultarne un contatto errato.
- Fate attenzione a non collocare male le viti.
- Non usate viti diverse da quelle installate sullo strumento, per non causare danni.

mLAN16E2

La scheda di espansione opzionale mLAN (mLAN16E2) può essere installata nel MOTIF XS 6/7.Il MOTIF XS8 è dotato di due connettori mLAN equivalenti alla mLAN16E2 di default.

Installazione della mLAN16E2

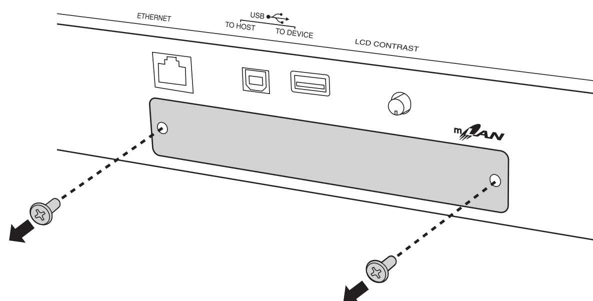
1 Spegnete il MOTIF XS e scollegate il cavo di alimentazione per c.a. Accertatevi inoltre di scollegare il MOTIF XS da eventuali dispositivi esterni connessi.

2 Togliete il coperchio della mLAN16E2 dal pannello posteriore.

Con il pannello posteriore dello strumento di fronte a voi, togliete le viti dal coperchio.

Importante

Conservate in un luogo sicuro le viti che avete tolto. Le userete quando rimetterete il coperchio allo strumento dopo aver installato la mLAN16E2. Non mettetele fuori posto. Conservate coperchio e viti di fissaggio perché vi occorreranno.

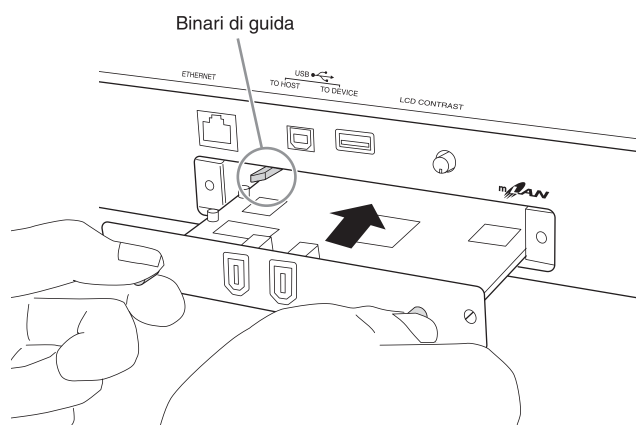


⚠ ATTENZIONE

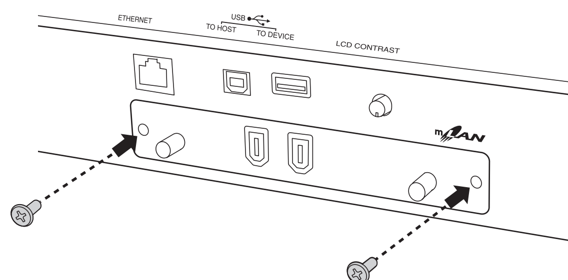
Dopo aver tolto il coperchio, vedrete le parti metalliche nella parte inferiore dell'apertura. Per evitare di tagliarvi o di graffiare le dita state attenti a non urtarle mentre installate la mLAN16E2.

3 Inserite la mLAN16E2 lungo i binari di guida.

Spingete la mLAN16E2 fino a fine corsa nello slot in modo che il connettore alla sua estremità sia inserito correttamente nel connettore all'interno dello slot.



4 Riposizionate il coperchio con le due viti tolte allo step 2.



⚠ ATTENZIONE

Se la mLAN16E2 non è fissata bene possono verificarsi malfunzionamento o operazioni errate.

Installazione di DIMM opzionali

Questa sezione spiega come installare i moduli di memoria DIMM nel MOTIF XS.

DIMM compatibili

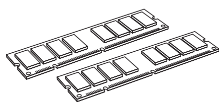
Il MOTIF XS non supporta necessariamente tutti i moduli o memorie DIMM disponibili in commercio. La Yamaha non può garantire il funzionamento delle DIMM che acquistate. Prima di acquistare le DIMM, vi suggeriamo di rivolgervi al vostro rivenditore Yamaha, o a un distributore Yamaha autorizzato (vedere l'elenco alla fine del manuale di istruzioni), oppure di vedere il seguente sito web:
http://www.yamahasynth.com/

Tipo e configurazione della DIMM

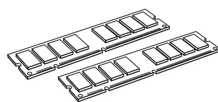
- La Yamaha vi raccomanda di acquistare DIMM conformi allo standard JEDEC*. Sappiate, tuttavia, che la conformità a questo standard non costituisce garanzia che le DIMM funzioneranno correttamente sul MOTIF XS.

  *JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) imposta gli standard per le configurazioni del terminale tra dispositivi elettronici.
- Usate soltanto DIMM a 168-pin della capacità di 64, 128, 256 o 512 MB (DRAM sincronizzata; PC100 o PC133).
- Quando installate le DIMM, accertatevi di installarle in coppia; entrambi i moduli che la compongono devono avere la stessa capacità di memoria. Non potete installare solo un modulo e lasciare vuota la sede della seconda memoria. Accertatevi inoltre che ciascuna DIMM costituente la coppia sia della stessa marca e dello stesso tipo. Le DIMM di differenti produttori e configurazioni non possono lavorare insieme..
- Quando acquistate le DIMM, accertatevi che il modello non utilizzi più di 18 chip di memoria per modulo. (Le DIMM composte da più di 18 chip non funzionano correttamente sul MOTIF XS.)

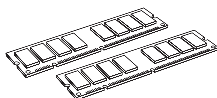
64MB x 2 = 128MB



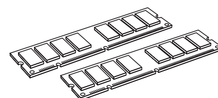
128MB x 2 = 256MB



256MB x 2 = 512MB



512MB x 2 = 1GB

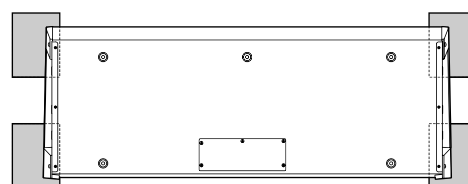


Installazione delle DIMM

1 Spegnete il MOTIF XS e scollegate il cavo di alimentazione per c.a. Accertatevi inoltre di scollegare il MOTIF XS da eventuali dispositivi esterni connessi.

2 Capovolgete il MOTIF XS in modo da poter accedere direttamente alla parte inferiore dello strumento.

Per proteggere le manopole, le rotelle e gli slider, posizionate la tastiera in modo che i quattro angoli siano appoggiati su supporti adeguati, come ad esempio giornali o cuscini. Posizionate i supporti ai quattro angoli, facendo attenzione a non toccare le manopole, le rotelle e gli slider.



Vista della tastiera dal basso



Posizionate i supporti ai quattro angoli, facendo attenzione a non toccare le manopole, le rotelle e gli slider.

⚠ *ATTENZIONE*

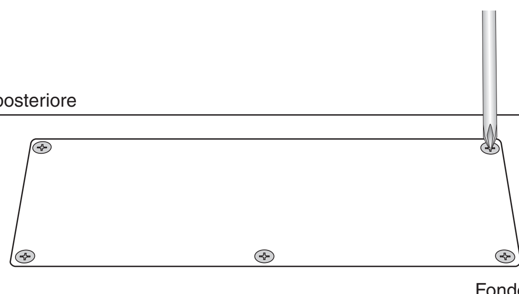
Poiché lo strumento — in particolare il MOTIF XS8 — è molto pesante, è bene non eseguire questa procedura da soli, ma in due o tre persone.

3 Togliete il coperchio dalla parte inferiore.

Con il pannello posteriore dello strumento di fronte a voi, togliete le viti dal coperchio con un cacciavite Phillips. Dopo aver tolto le viti, fatelo scivolare in avanti per toglierlo.

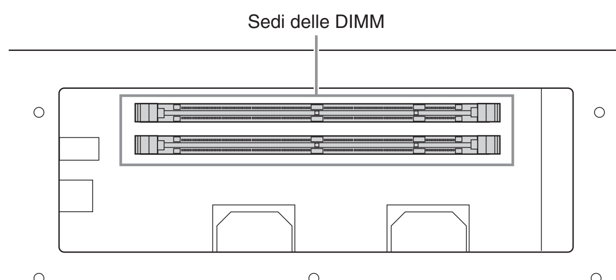
Importante

Conservate in un luogo sicuro le viti che avete tolto. Le userete quando rimetterete il coperchio allo strumento dopo aver installato le DIMM.

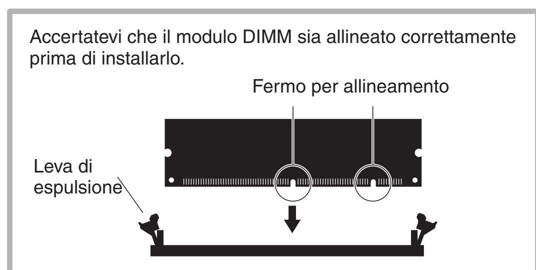


4 Inserite le due DIMM nelle sedi apposite.

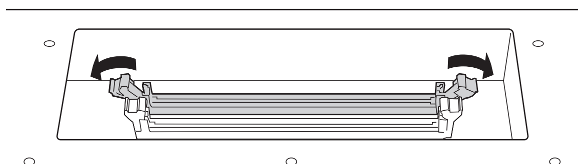
Posizione di installazione delle DIMM



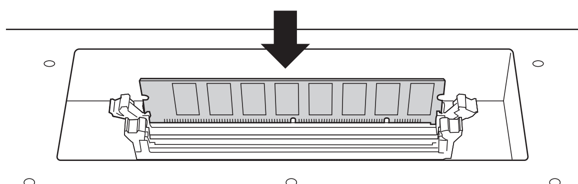
Installazione dei moduli DIMM nelle sedi



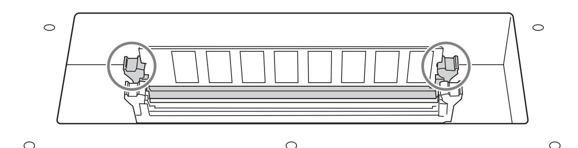
4-1 Premete le leve di espulsione verso l'esterno della sede.



4-2 Inserite verticalmente la DIMM nella sede. Premetela a fondo finché si posiziona con uno scatto.



Accertatevi che entrambe le leve siano bloccate bene.



5 Rimettete il coperchio che avevate tolto allo step 3, nell'ordine inverso

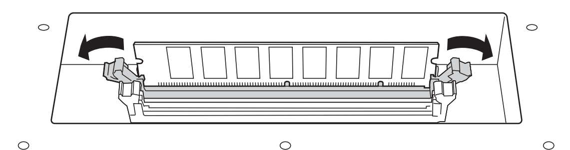
6 Controllate che le DIMM installate funzionino correttamente.

Posizionate il MOTIF XS con il lato destro verso l'alto, e collegate il cavo di alimentazione al jack AC IN sul pannello posteriore e ad una presa a c.a. Accendete, andate al display Sampling premendo il pulsante [INTEGRATED SAMPLING], quindi premete il pulsante [F6] Rec quindi [SF6] INFO (page 165). Se le DIMM sono state installate bene, sul display viene indicata l'esatta quantità di memoria disponibile.

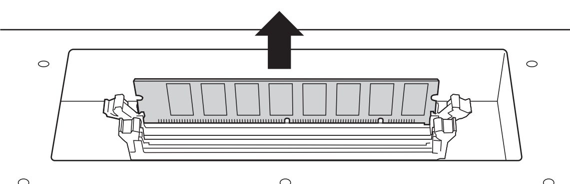
NOTE Se i moduli DIMM non sono installati correttamente, il MOTIF XS può bloccarsi quando premete il pulsante [INTEGRATED SAMPLING]. Se ciò accade, spegnete, eseguite le istruzioni soprariportate, e accertatevi di installare bene i moduli DIMM allo step 4.

Togliere i moduli DIMM

1 Premete la levetta di espulsione finché il modulo DIMM si sblocca.



2 Estraete verticalmente il modulo DIMM dalla sede.



Specifiche tecniche

Tastiere	MOTIF XS8 MOTIF XS7 MOTIF XS6	88 tasti, tastiera Balanced Hammer Effect (Initial Touch/Aftertouch) 76 tasti, tastiera FSX (Initial Touch/Aftertouch) 61 tasti, tastiera FSX (Initial Touch/Aftertouch)
Blocco del generatore	Generatore di suono	AWM2, con Expanded Articulation
	Polifonia	128 note
	Capacità multitimbrica	16 Parti (interne), Parti Audio Input (A/D, mLAN*) *1 stereo Part
	Wave	355MB (se convertita nel formato lineare a 16- bit), 2670 waveform o forme d'onda
	Voci	Preset: 1024 Normal Voice + 64 Drum Kit GM: 128 Normal Voice + 1 Drum Kit User: 128 x 3 (selezionate e copiate dal bank Preset), Normal Voice + 32 Drum Kit
	Performance	User: 128 x 3 (fino a 4 Parti)
	Filtro	18 tipi
	Effetti System	Reverb x 9 tipi, Chorus x 22 tipi, Insertion (A, B, L) x 53 tipi x 8 blocchi, Master Effect x 9 tipi, Master Equalizer (5 bande), Part EQ (3 bande, stereo)
Blocco Sampling	Sample o Campioni	fino a 1024 Waveform (Multi Sample) fino a 128 Key Bank per Waveform fino a 4096 Key Bank
	Sorgente campionamento	Input analogico L/R, output Stereo (Resampling), mLAN (disponibile su MOTIF XS6 e 7 se è stata installata l'mLAN16E)
	Conversione A/D Conversione D/A	24-bit, 64x oversampling 24-bit,128x oversampling
	Bit dati Sample	16
	Frequenza campionamento	44.1kHz, 22.05kHz, 11.025kHz, 5.5125kHz (Stereo/Mono) Frequenza di campionamento via mLAN (se è installata la mLAN16E2): 44.1kHz (fissa)
	Memoria campionamento	Installata opzionalmente, espandibile a 1GB (512MB DIMM x 2 slot) *Al momento della spedizione dello strumento, non sono installati moduli DIMM.
	Lunghezza del campione	Mono: 32 MB Stereo: 64 MB
	Tempo di campionamento	44.1kHz: 6 min. 20 sec. 22.05kHz: 12 min. 40 sec. 11.025kHz: 25 min. 20 sec. 5.0125kHz: 55 min. 40 sec. *Mono/Stereo
	Formato del campione	Formato originale, WAV, AIFF
Blocco sequencer	Capacità di note	Circa 130.000 note
	Risoluzione della nota	480 ppq (parti per nota da 1/4)
	Polifonia massima	124 note
	Tempo (BPM)	5 – 300
	Tipo di registrazione	Real time replace Real time overdub (con l'eccezione di Pattern Chain), Real time punch (solo Song),
	Tracce	Pattern: 16 tracce Phrase Pattern Chain: traccia Pattern, traccia Tempo, traccia Scene Song: 16 tracce di sequence (Loop on/off può essere impostato per ogni traccia), traccia Tempo, traccia Scene
	Pattern	64 Pattern (x 16 sezioni o section), Misure: 256 al massimo Mixing Voice: 16 Voci per Pattern e fino a 256 voci per tutti i Pattern Mixing Template (maschere): 32 per tutte le Song ed i Pattern
	Phrase o Frasi	User Phrase: 256 per Pattern
	Song	64 Song Mixing Voice: 16 voci per song e fino a 256 voci per tutte le song Mixing Template (maschere): 32 per tutte le song ed i pattern
	Arpeggio	Preset: Circa 6000 tipi User: 256 tipi * Possono essere impostati MIDI Sync, MIDI transmit/receive channel, Velocity Limit e Note Limit.
	Memoria di Scene	5 per song
	Formato della Sequenza	Formato originale, SMF format 0, 1 (Format 1 solo caricamento)

Altre caratteristiche	Master	User: 128 *8 Zone (impostazioni Master keyboard), impostazioni Assignable Knob/Slider, Program Change Table
	Software Sequence compatibile con la funzione Remote Control	Per Windows®: Cubase 4, SONAR 5.2 Per Macintosh®: Cubase 4, Logic 7.2, Digital Performer 5.1 * Le funzioni controllabili dipendono dal software.
	Controller	Rotella Pitch Bend, rotella Modulation, Controller a nastro, Slider Assignable Control x 8, manopole Assignable x 8, pulsanti Assignable Function x 2, dial dei dati
	Display	LCD 320 x 240 punti, grafica a colori, 5.7 pollici, retroilluminato
	Connettori	OUTPUT L/MONO, R (jack phone standard) ASSIGNABLE OUTPUT L, R (jack phone standard)) A/D INPUT L, R (jack phone standard) DIGITAL OUT PHONES (jack phone standard stereo) FOOT CONTROLLER 1, 2 FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE) MIDI IN/OUT/THRU USB (TO HOST, TO DEVICE) AC IN ETHERNET mLAN (solo MOTIF XS8)
	Assorbimento	30W
	Dimensioni, peso	MOTIF XS8: 1457 (Lar.) x 466 (Prof.) x 168 (Alt.) mm 28,6 kg MOTIF XS7: 1252 (Lar.) x 391 (Prof.) x 122 (Alt.) mm 17,0 kg MOTIF XS6: 1045 (Lar.) x 391 (Prof.) x 122 (Alt.) mm 14,8 kg
	Accessori	Cavo alimentazione a c.a., supporto (disco) x 1, Manuale di istruzioni (questo), Data List

*Le specifiche tecniche e le descrizioni in questo manuale di istruzioni sono solo a scopo informativo. La Yamaha Corp. si riserva il diritto di cambiare o modificare i prodotti o le specifiche in qualsiasi momento senza preavviso. Poiché le specifiche, le attrezzature o le opzioni potrebbero non essere le stesse ovunque, vi preghiamo di controllare con il vostro rivenditore Yamaha.

Indice

Simboli

.AIF ... 273, 274
.MID ... 273, 274
.WAV ... 273, 274
.X0A ... 273, 274
.X0E ... 274
.X0G ... 273, 274
.X0P ... 273, 274
.X0S ... 273, 274
.X0V ... 273, 274
.X0W ... 273, 274

Numerici

1/4 Shift ... 99
1/4 tone ... 99
1/8 tone ... 99
1st-on ... 106
2 Band ... 126

A

A Mod ... 125
A. Function 1/2 ... 256
A. Function 1/2 Control No. ... 147
A. Function 1/2 Mode ... 100, 145
A/D ... 234
A/D INPUT, jack ... 18, 40
AC IN (presa cavo di alimentazione) ... 16, 19
Accent Phrase ... 64
Accent Start Quantize ... 103, 157
Accent Vel Threshold ... 103, 157
Accuracy ... 174
AEG (Amplitude EG) ... 94, 123, 139, 157
AF1/2 ... 25, 92
Aftertouch ... 78
AI driver ... 44
AIFF ... 273
Alimentazione ... 19
All ... 273
All Arpeggio ... 273, 274
All Parameters ... 133, 159, 236, 258
All Pattern ... 273, 274
All Song ... 273, 274
All Sound Off ... 78
All Track ... 188, 190
All Voice ... 273
All Waveform ... 273, 274
all without system ... 273
Alternate Group ... 130
Alternate Pan ... 123, 132
Amplitude ... 57, 122, 131
Amplitude EG ... 132
Append Pattern ... 227
Append Phrase ... 224
Apply ... 217, 249
Arabic 1/2/3 ... 99
ARP Category ... 206
ARP Common Switch ... 145
ARP FX ... 90, 100, 145, 181
ARP Main ... 101, 128, 154, 235
ARP MIDI Out Switch ... 264
ARP No. ... 206
ARP Other ... 102, 128, 156, 235
ARP Sync Quantize Value ... 145
ARP Transmit Ch ... 264
ARP1 – ARP5 ... 92, 95, 102, 138, 141, 155, 252
Arpeggio ... 93, 95, 138, 139, 188, 189, 219
  Hold on/off ... 136
  Performance ... 135
  playback on/off ... 136
  suonare ... 24
Arpeggio, blocco ... 62
Arpeggio Category ... 62
[ARPEGGIO ON/OFF], pulsante ... 13
Arpeggio, playback
  Pattern ... 66
  Performance ... 66
  Voice Play ... 65
Arpeggio Sub Category ... 62
Arpeggio Switch ... 39
Arpeggio Type
  creare ... 66
  Drum Voice ... 65
  eventi di non-note ... 65
  nome ... 62
  Normal Voice ... 64
AS1/2 ... 25, 92
Assegnazione nomi ... 82
ASSIGN 1/2 ... 90
Assign 1/2 Control No. ... 147
Assign 1/2 Value ... 100, 145
Assign L&R Gain ... 263
Assign Mode ... 130
Assign Settings ... 92
ASSIGNABLE FUNCTION [1] / [2], pulsanti 12, 67
ASSIGNABLE OUT L e R, jack ... 18
ATTACK ... 90
Attack Level ... 116, 120, 123
Attack Time ... 115, 120, 123, 132
Audio ... 232
Audio, canale ... 46
Audio In ... 147, 234
Audio In/Out ... 263
Audio Input, blocco ... 59
Audio, registrazione ... 242
Audio, traccia ... 61
Audition ... 162, 167, 169, 170, 172, 246, 248
Auto Load ... 262

B

Band Elimination Filter ... 118
Band Pass Filter ... 117
BANK ... 140
Bank ... 93, 95, 99, 102, 138, 151, 155, 232, 238
Bank, pulsanti ... 14
Bank LSB ... 256
Bank MSB ... 256
Bank Select ... 268
Basic Receive Ch ... 267
BEAT ... 193, 215
Beat ... 182, 187, 210, 219, 270
Beat Stretch ... 203
beat1 – 3 ... 249
BEF (Band Elimination Filter) ... 118
BEF12 ... 118
BEF6 ... 118
Boost 12 ... 126
Boost 18 ... 126
Boost 6 ... 126
BPF (Band Pass Filter) ... 117
BPF1 – 10 Gain ... 110
BPF12D ... 117
BPF6 ... 118
BPFw ... 118
Break 1 – 16 ... 217
Break Point 1 – 4 ... 121, 124
Breath ... 104
Breath Controller Control No. ... 147
Brightness ... 77
Bulk ... 134, 160, 238, 258
Bulk Dump Interval ... 269

C

Cancel ... 217
caratteri, immissione ... 82
CAT (Channel Aftertouch) ... 78, 193
CATEGORY ... 140
Category ... 92, 95, 102, 109, 137, 138, 149, ... 155, 231, 267
Category Search ... 24
[CATEGORY SEARCH], pulsante ... 15
Center Key ... 115, 117, 119, 121, 122, 124
Ch After Touch ... 256
Chain ... 183, 185, 211, 213
Chain Edit ... 214
Chain Number ... 185
Chain Record ... 214
Change Timing ... 101, 154
Channel Aftertouch (CAT) ... 78
Channel number ... 52
CHAR ... 82
CHO SEND ... 129
Cho Send ... 232
CHORUS ... 90
Chorus ... 71, 109, 129, 149, 150, 235, 260
Chorus Category/Type ... 108, 149
Chorus Pan ... 108, 149
Chorus Return ... 108, 149
Chorus Send ... 108, 130, 145, 148, 152, 266
CHORUS TO REVERB ... 108, 149
Clear ... 212
Clear All ... 194
Clear Pattern ... 228
Clear Pattern Chain ... 228
Clear Phrase ... 225
Clear Sample Voice ... 226
Clear Song ... 207
Clear Track ... 205, 226
Click ... 188, 220, 270
CLOCK ... 193, 215
Clock ... 200, 202
Clock Out ... 268
Clock Shift ... 184
Coarse ... 114, 131
Coarse Tune ... 170
Com LFO ... 105
Combination Type Filter ... 118
Common ... 258
Common Edit ... 96, 127, 141, 229, 253
  Master ... 254
  Mixing ... 233
  Mixing Voice ... 241
  Performance ... 143
  Voice ... 98, 128
[COMMON EDIT], pulsante ... 15
Common Parameters ... 133, 159, 236
Common Switch ... 139
Compare, funzione ... 97, 142, 233, 240
Compressor ... 72
Confirm ... 166, 246
Confirm Password ... 262
Connect ... 107, 128, 148, 149, 234, 266
Connessione
  dispositivo di memorizzazione USB ... 85
  LAN ... 86
  MTR ... 84
  strumenti MIDI esterni ... 83
Control ... 256, 264, 267
Control Change (CC) ... 77
Control Depth ... 106
Control Dest ... 106
Control Function ... 92, 138
Control Knob No. ... 257
Control Slider No. ... 257

Appendice

Control Slider 13, 68, 137, 180
  funzione 91
Control Sliders 1 – 8 252
Controller Assign 264
Controller, blocco 67
Controller Reset 269
Controller Set 104
Convert Pitch 174
Convert to Song 215
Convert Type 206
Copy 134, 160, 172, 176, 212, 215, 237, 241, 265
Copy Event 201
Copy Part 237
Copy Pattern 227
Copy Pattern Chain 227
Copy Performance 237
Copy Performance Parameters 141
Copy Phrase 206, 223
Copy Sample Voice .206, 207, 212, 223, 225, 228
Copy Song 207
Copy Track 204, 226
Copy Voice 237
Create Continuous Data 202
Create Measure 203
Create Roll 199
Crescendo 198
Ctrl Asgn 147, 234
Ctrl Set 104, 128
Cubase 49, 52, 267
Current Password 262
Current Pattern Phrase 212
Current Performance 160
Current Voice 134
Cursore, pulsanti 14, 81
Curve 202
CUTOFF 90
Cutoff 118, 131
Cutoff Key Follow 119
Cutoff Velocity Sens 118, 131
Cycle 107

D

Data Decrement 77
Data Entry LSB 77
Data Entry MSB 77
Data Increment 77
Data indicator 210
Data Range 202
Data status 182
Data Type 205, 237, 238
Data Type to be copied 204, 226
Dati, dial dei 14, 81
DAW (digital audio workstation) 47
DAW, impostazioni 267
DAW Type 267
[DEC/NO], pulsante 14, 81
DECAY 90
Decay 1 Level 116, 120, 123, 132
Decay 1 Time 115, 120, 123, 132
Decay 2 Level 116, 120, 123
Decay 2 Time 115, 120, 123, 132
Delay 71, 106, 125
Delay Tempo 113
Delay Tempo Sync 113
Delete 173, 177, 194, 241, 276
Delete All 177
Delete Measure 204
Delete range 204
Demo, dati 21
Demo Song
  caricare 21
  eseguire 21
Depth 104
Depth Offset 1 – 8 106
Descrizione 261
Destination 104
Destinazione, Key Bank di 172, 173
Destinazione, posizione della 215
Destinazione, Measure 225
Destinazione, Mixing Voice 241
Destinazione, Parti di 238
Destinazione, Pattern di 227, 228
Destinazione, Phrase di 223, 224, 225
Destinazione, Song di 207, 215, 225
Destinazione, Song e Track di 204
Destinazione, Track di 225, 226
Detune 152
Device 272, 275, 278
Device Number 268
DHCP Client 261
Dial Function 53
DIGITAL OUT, connettore 18
Digital Performer 52
DIMM 79, 295
Dir 275
direct 155
Direction 201
Directory 275
Directory (Dir) 272
Display 169, 248
Distance 119
Distortion 71
Divide Drum Track 205, 226
DNS1/2 261
Domain 261
down 200
down&up 200
DRAM 79
Drum Key 57, 134, 165, 245
Drum Voice 56
Drum Voice Edit 127
Dry Level 148, 153, 266
Dry/Wet Balance 110
Dual BEF 118
Dual BPF 118
Dual HPF 118
Dual LPF 118
Dual Type Filter 118
Duplicazione, simbolo di 162

E

[E], indicatore 91, 97, 138, 142, 233, 240, 254
each-on 106
Edit 231
Edit Buffer 79
Edit Recall 134, 159
Effect 93, 107, 128, 138, 149, 232, 234
Effect, blocco 68
Effect Bypass 260
EFFECT BYPASS [INSERTION], pulsante 13
EFFECT BYPASS [SYSTEM], pulsante 13
Effect Category 70
Effect, connessione
  Mixing 70
  Performance 69
  Voice 69
Effect, parametri 73, 109, 146, 149, 150, 267
Effect Type 70
Effect Unit, impostazioni 160
Effects 93, 138
EG (Envelope Generator) 138, 139, 157, 235
EG Depth 116, 120
EG Depth Vel Curve 116
EG Depth Vel Sens 116, 120
EG Depth Vel Sens Curve 120
EG Time Key Follow 116, 121, 124
EG Time Segment 116
EG Time Velocity Sens 116, 121, 124
EG Time Velocity Sens Segment 121, 124
EG/EQ 93, 94
Element 57
  on/off 97, 240
  solo 97, 240
Element Edit 96, 112, 241
Element EQ 68
Element Group 113
Element Out 1 – 8 108
Element Parameters 1 – 8 133
Element Switch 93, 104, 112, 129
Element Switch 1 – 8 106
Elm LFO 125
End 185
end 185
End Point 169, 247
End Step 199
End Velocity 199
EQ 95, 126, 132, 158, 236
EQ graph 95
EQ HIGH 90
EQ LOW 90
EQ MID 90
EQ MID F 90
EQ MID Q 90
EQ Type 126
  2 Band 126
  PEQ 126
Equal 99
Erase 220
Erase Event 201
Estensione 272
Estensioni per DAW Steinberg 48
ETHERNET, connettore 16, 86
Eventi e Parametri 193
Event Job 200, 223
Event List, display 192, 193, 221
Evento, tipo di 194, 201, 202, 203, 215, 216
Exchange Phrase 224
Exchange Track 205, 226
[EXIT], pulsante 14
Expanded Articulation (XA) 56, 113
Ext 184, 211
Ext Bank Select 256
Ext Prog Change 256
Ext Switch (External Switch) 255
Extract 177
Extract Event 201

F

F Mod 125
[F1] – [F6] (Function), pulsanti 14, 81
Factory Set
(impostazioni originali della fabbrica) 22, 269
Fade In Time 106, 125
Fade In/Out 174
Fade Out Time 106
Fade Type 174
Favorite Category 88
FEG (Filter EG) 94, 119, 139, 157
File 272, 275, 276
  procedura 276
File, elenco 275
File, nome 272
File, salvataggio 278
File Server 261
File Server Account 261
File, Sharing o condivisione 87
File, size o dimensione 272
File, tipi di 273
File, impostazione tipi di 275
Filter 57, 94, 117, 131, 139, 158
Filter (MIDI Filter) 270
Fine 114, 131, 174
Fine Scaling Sens 114
Fine Tune 170
fingered 100, 152
Fixed Velocity 260
Flanger 71
Flash ROM 79

folder 272
Foot Controller 1/2 256
Foot Controller 1/2 Control No. 147
FOOT CONTROLLER, jack 18
Foot Switch 256
Foot Switch Control No. 147
FOOT SWITCH, jack 18
Formant Offset 110
Formant Shift 110
Format 273, 276, 278
[▶▶] (Forward), pulsante 14
Frequency 146, 158, 162, 165, 244
fulltime 100, 152
FXBypass 260

G

Gain 119, 146, 158
GAIN, manopola 18, 39, 40
Gate Switch 110
GATE TIME 90
Gate Time 197
Gate Time Rate 102, 103, 155, 156, 184
Gateway 261
General 98, 128, 143, 233, 259
generazione monotimbrica 56
Get Name 255
Get Phrase from Song 225
Glide 199
Glide Time 199
GM 92
GM Voice 92
Graph 105
Grid 200
Group [A] – [H], pulsanti 14

H

Half Damper Switch 123
Half Damper Time 124
Half Sampling Frequency 175
High Frequency 126, 144
High Gain 126, 144
High Pass Filter 117
HOLD 140
Hold 95, 101, 106, 154
Hold Level 115, 120
Hold Time 115, 120
Host 277
Host Name 260
HPF (High Pass Filter) 117
HPF Cutoff 119, 131
HPF Freq 110
HPF Key Follow 119
HPF Output Level 110
HPF12 117
HPF24D 117

I

I/O 263
IEEE1394, cavo 44
Immissione numeri 81
Impostazioni correnti 271
[INC/YES], pulsante 14, 81
Inconvenienti e rimedi 288
Indian 99
INFO 138
INFO (Information) ....53, 92, 93, 138, 165, 172, ...182, 211, 240, 252, 259
Init 133, 159, 236, 258
Initial Level 123
Initialize selected Parts to GM (inizializzare le Parti selezionate su GM) 237
Initialize the settings of the waveform assigned to the selected Key (inizializzare le impostazioni della forma d'onda assegnata al tasto selezionato)....134
Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements (inizializzare le impostazioni delle forme d'onda assegnate agli elementi selezionati).... 133
Initialize Type 258
Input Source 164, 244
Ins A 109, 129, 149, 234, 267
Ins B 109, 129, 149, 234, 267
Ins Effect Output 114, 130
Ins Effect Sw 188, 219
Ins FX Sw 232
Ins L 109
Ins Switch (Insertion Effect Switch) 234
Insert 194, 216
Insert Event, finestra 192, 193, 216, 221
Inserimento, posizione di 216
Insertion A/B 69, 108, 148, 266
INSERTION CONNECT 108, 148, 266
Insertion Effect 68, 230
Insertion point 204
Inst Input Level 110
Installing Optional Hardware 293
Int 184, 211
Int Bank Select 255
Int Prog Change 256
Int Switch (Internal Switch) 255
Internal Memory 79
Interval 217
Interval diagram 217
IP Address 261

J

Job
- Master 257
- Mixing 236
- Mixing Voice 240
- Pattern 222
- Performance 159
- Sampling 171
- Song 195
- Voice 133

K

KBD 82, 162, 172
Keep Original Phrase 227, 228
Key 129, 162, 166, 169, 246
Key Assign Mode 100
Key Bank 161, 173, 174, 175, 176
Key Bank number 162
Key Bank da eliminare 173
Key Edit 127, 129
Key Mode 101, 155
Key On Delay 113
Key On Reset 105, 125
Key On Start Switch 141
Key Parameters 134
Key Range 170, 245
Keybank 165, 172, 244
Keybank Job 162
Keyboard MIDI transmit channel 91
Keyboard Octave, impostazione 91
Keyboard Start 210, 214, 219
Keyboard Transmit Ch 268
Kirnberger 99
Knob 256
Knob Control Assign 100, 145
Knob Ctrl Assign 255
Knob Functions/Values 52
Knob o manopole 12, 26, 68, 136, 180
- Funzioni 90
- 1 – 8 252

KnobSlider 257

L

L&R Gain 263
LAN, connessione 86
Layer 29
LCD, controllo contrasto 16, 20
LCD, display 14
Length 174, 210, 212, 219
Level 122, 131, 145, 170
level 166, 246
Level 1 – 16 107
Level Key Follow 122
LEVEL METER 52
Level Meter 166, 246
Level Velocity Sens 122
Level Velocity Sens Curve 122
Level Velocity Sens Offset 122
Level/MEF 145
Level/Pan 122
LFO (Low Frequency Oscillator) 58
LFO Phase Offset 107
LIST 82
Load (caricare)....273, 275, 280
- all voice 280
- dati all user 280
- un file AIFF 284
- un file SMF 285
- un file WAV 284
- un Pattern 283
- una Performance 282
- una Sample Voice 283
- una Song 283
- un tipo specifico 280
- una Voice 280
- una Waveform 281

Load (caricare) un File 280
Load Mixing 271
Local Control 269
Location 182
Lo-Fi 72
Logic 52
Loop 103, 156, 182, 185, 219
Loop Point 169, 247
Loop-Remix 175
Low Frequency 126, 144
Low Frequency Oscillator (OSC) 58
Low Gain 126, 144
Low Pass Filter 117
Lower Ch 258
Lowest Key 176
LP=ST 169, 248
LPF (Low Pass Filter) 117
LPF12+BPF6 118
LPF12+HPF12 118
LPF18 117
LPF18s 117
LPF24A 117
LPF24D 117
LPF6+HPF6 118

M

Main Category 143
Main Category 1/2 ....93, 98
manual 166, 246
Master Edit 253
Master Effect 68
[MASTER EFFECT], pulsante 13
Master EQ 68
Master Job 257
Master Name 251, 252
Master Number 251
Master Play 251
Master Store 254
MASTER VOLUME 12, 20
MasterEQ 146, 234, 264
MasterFX 146, 234, 264
MEAS 193, 215

Meas 182, 187
meas (measure) 246
Measure 141, 169, 176, 193, 207, 210, 213, 219, 243, 245, 248, 249
Measure Job 203
Measure number 182
Mega Voice 62
Mega Voice Arpeggio 62
Memory 254
Memory location 275
Memoria, struttura della 80
Meter 169, 176, 248, 249
Metronome, impostazioni 270
Mic Gate Threshold 110
Mic Level 110
Mic/Line 263
Micro Tuning 99, 265
Micro Tuning Copy 265
Micro Tuning List 99
Micro Tuning Name 265
Micro Tuning No. 265
Mid Frequency 144
Mid Gain 144
MIDI 76, 267
MIDI, canali 76
MIDI, eventi 76
MIDI Filter 270
MIDI IN/OUT 259, 268
MIDI IN/OUT/THRU, connettori 18, 83
MIDI, interfaccia 44
MIDI Out Channel 157
MIDI Out Switch 157
MIDI Send 257
MIDI Settings 267
MIDI Sync 268
MIDI, traccia 61
Misc 72
Mix 238
Mix Phrase 224
Mix Track 205, 226
Mixing 33, 58, 229
  Insertion Effect 230
  setup 230
  struttura 229
Mixing Edit 233
Mixing Job 236
Mixing Play 231
Mixing Setup 181
Mixing Store 233
Mixing Template 238
Mixing Voice 230
Mixing Voice Edit 239
Mixing Voice Job 240
Mixing Voice Store 240
Mixing Voice da eliminare 241
MIXV (Mixing Voice) 188
mLAN 17
mLAN (IEEE1394) 1, 2, connettore 17, 44
mLAN, coperchio per la scheda di espansione 17
mLAN Gain 263
mLAN Monitor Setup 263
mLAN16E2 ....17, 294
MMC (MIDI Machine Control) 85, 268
Modi 251, 252, 254, 270
  selezione 55
  tabella 54
MODE, pulsanti 14, 20
Modify Control Data 203
Modify Gate Time 198
Modify Velocity 197
Modulation Wheel 256
Modulation wheel 12, 67
Mono/Poly 93, 99, 152
Mono/Poly Mode 93
Mono/Stereo 147, 265
MOTIF XS Editor 274
Mount 273, 276, 277
Move 173
MTC (MIDI Time Code) 84, 268
MTC Start Offset 268
multi 100, 130
[MULTI PART CONTROL], pulsante 13
Mute 182, 187, 210, 219, 231
[MUTE], pulsante 15
MW (Modulation Wheel) 25, 92

N

Name 93, 98, 128, 138, 143, 254
Network 260
Network Information 259
Network, impostazioni della rete 86
New Dir 276
New Password 262
No. 212
Noise Input Level 110
Non-Registered Parameter Number (NRPN) 79
normal 01 – 16 217
Normal Voice 56
  Edit 96
Normalize 173
Normalize Play Effect 205, 226
Note 76, 78, 177, 199, 255
Note Job 196, 223
Note Limit 101, 114, 152, 154
Note Limit High 255
NOTE LIMIT LO-HI 139
Note Limit Low 255
Note Shift 99, 152, 184, 259
NRPN (Non-Registered Parameter Number) 77
NUM 81, 169, 248
Number 151, 232
Number of measures da inserire 204
Number of Times 201, 202, 215
Nuove impostazioni 271

O

OCT RANGE 90
Octave 92, 138, 177, 251, 255, 260
OCTAVE [UP] e [DOWN], pulsanti 14
Octave Range 103, 156
Offset 198, 203
Offset 1 – 4 ....121, 125
one shot 105, 170
Optimize Memory 177
Original Notes Root 206
Original Pattern 227, 228
Original Phrase 224
Oscillator 57, 112, 129
Other 100, 128, 145, 153, 235, 254, 271
Other Jobs 177
Out 129, 184
Output 147, 152, 234, 235, 265
OUTPUT L/MONO e R, jack 18, 19
Output Level 110
Output Octave Shift 102, 155
Output Select 130, 148, 153, 266
Overdub Recording 191

P

P Mod 125
Page List 53
Page Select 53
PageHold 131
PAN 90
Pan 99, 122, 131, 145, 147, 152, 170, 188, 219, 232, 256, 257, 265
Pannello frontale 10
Pannello posteriore 16
Param 169, 170
Param. with Voice 151
PART 139
Part 160, 165, 231, 232, 245
  mute 135, 142, 233
  on/off 135, 142, 233
  regolazione volume 34
  selezione 151
  solo 135, 142, 233
Part 1 – 16 ....231, 232, 234
Part 1 – 4 138
Part Edit 141, 229
  Mixing 235
  Performance 151
Part EQ 68, 144
Part number 237
Part Parameters 159, 236
Part Switch 151
Parte editata correntemente 237
Password 262
  impostazione 262
PAT (Polyphonic Aftertouch) 78, 193
Patch 211, 212
Path 273
Pattern 207, 274
  creazione 212
  definizione 60
Pattern Chain 60, 209, 213
  edit 214, 216
Pattern Edit 220
Pattern Job 222
Pattern Job 227
Pattern, nome del 210, 211, 219
Pattern, numero del 140, 210, 237
Pattern Play 208
Pattern Record 218
Pattern Scene 209
Pattern Store 218
Pattern da cancellare 228
PB Range 199
PB Range Lower 99, 153
PB Range Upper 99, 153
PDC Name 261
PEG (Pitch EG) 115
PEQ 126
Perf 237, 238
Performance 160, 274
  definizione 58
  inizializzare 29
  memorizzare 142
  selezionare 135
Performance Bank 137
Performance Category 143
[PERFORMANCE CONTROL], pulsante 15
Performance Copy 160
Performance Edit 141
Performance Job 159
Performance name 137
Performance Number 137, 238
Performance, numero della 238
Performance Play, display 137
Performance Play, modo 135
Performance, registrare una 31, 61, 140
Phase 105
Phaser 71
PHONES (Headphone), jack 18, 19
Phrase 60, 225
Phrase, Job relativi alle 223
Phrase Name 212
Phrase da scambiare 224
Phrase1 – 4 249
Pitch 57, 114, 174
pitch 01 – 16 217
Pitch Bend 76, 256
Pitch Bend Range 93
Pitch Bend wheel 12, 67
Pitch Key Follow 115
Pitch Velocity Sens 114, 131
Play 93, 138, 210, 211, 259
[▶] (Play), pulsante 14

Play Effect (Play FX) 61
Play FX 183, 211
Play, modo 98, 105, 128, 170
Polifonia massima 59
Polyphonic Aftertouch (PAT) 78
Porta 93, 144
Portamento 93
applicare alla voce 94
Portamento Common 144
Portamento Legato Slope 100
Portamento, modo 93, 100, 152
Portamento Part 1 – 4 144
Portamento Part Sw 152
Portamento Switch 93, 100
Portamento Time 93, 100, 152
Portamento Time, modo 100
Portamento Time Offset 144
Power On Auto Factory Set 269
Power On, modo 262
POWER, interruttore 16, 19
Preset 109, 146, 149, 150, 256, 267
Program 93, 138, 252, 255
[PROGRAM], pulsante 15
Program Change 256, 268
Program Change (PC) 76
Programma, numero del 251
Pulsanti numerici [1] – [16] 14
punch 187
Punch In/Out 188, 191, 246
PureMajor 99
PureMinor 99
Put Phrase to Song 225
Put Track to Arpeggio 206, 227

Q

Q 126, 144, 147, 158
Quantize 183, 188, 196, 197, 219, 271
QUANTIZE STRENGTH 90
Quantize Strength 103, 156
QUANTIZE VALUE 90
Quantize Value 102, 156
Quick 270
quick 249
Quick Setup 270

R

Random 114
Random Pan 123, 132
Random SFX 64, 103, 157
Random SFX Key On Control 103, 157
Random SFX Velocity Offset 103, 157
Random Speed 106
Range 206, 207, 227
Rate 197, 198, 203
Ratio 173, 174
RB (Ribbon Controller) 25, 92
RcvSwitch (Receive Switch) 158, 236
Realtime, registrazione 33, 186
Rec 162, 164, 244
REC TR 187, 219
Recall 134, 159, 241
Recall Buffer 79
Receive Bulk 269
Receive Channel 235
Receive Note Off 130
[●] (Record), pulsante 14
Record Gain 166, 245
Record Monitor 166, 245
Record Next 164, 244
Record Part 188, 219
Record Slice 248
Record Trim 247
Record Type 187, 219
Recordable Size 165
Recordable Time
.... 162, 165, 166, 169, 170, 245, 246, 248, 249
Registrazione
Audio 242
impostazione All Track 190
playback Arpeggio su Pattern 32
playback Melody e Arpeggio su Song 31
Pattern 218
Pattern Chain 214
Scene Track 190
Song 186
Tempo Track 190
tracce 1-16 189
Recording Count 270
Recording Type 164, 244
Registered Parameter Number (RPN) 78
Rehearsal (riascolto) 191
RELEASE 90
Release Level 116, 120
Release Time 115, 120, 123
Remix 211, 217
Remote 267
Remote Control
funzione 51
modo 52
set up o configurazione 51
[REMOTE ON/OFF], pulsante 13
Rename 177, 276
replace 219
Replace, registrazione 189
resample 164
Reset 269
RESONANCE 90
Resonance 119, 131
Resonance Velocity Sens 119
REV SEND 129
Rev Send 232
REVERB 90
Reverb 70, 109, 129, 150, 235, 260
Reverb Pan 108, 150
Reverb Return 108, 150
Reverb Send 108, 130, 145, 148, 152, 266
Reverb Type 108, 149
reverse 170
reverse 01 – 16 217
[◀◀] (Reverse), pulsante 14
REV-X 73
Ribbon Controller 12, 67, 256
Ribbon Controller Control No. 147
Ribbon, modo 100, 145
RPN (Registered Parameter Number) 78

S

Sample 161
Sample Size 162
Sample Voice 274
sample+note 244
Sampling
procedura 40, 163
configurazione 39
Sampling, blocco 59
Sampling Edit 167, 250
Sampling FINISHED, display 167, 246
Sampling Job 171, 250
Sampling Main, display 162, 243
Sampling, modo 161, 242
Sampling Record 163, 244
Sampling RECORDING, display 167, 246
Sampling Setup, display 164, 244
Save (salvare) 273, 275, 278
il campione di una voce 279
tutti i dati user 278
SMF 279
un tipo specifico 278
Scale 121, 124
Scaling Pan 123
Scene Track 60, 190
Scene1 – Scene5 .... 182, 188, 189, 211, 219, 252
Section 60, 140, 207, 210, 213, 215, 219, 237
Section Length 140
Security 261
Select 263
[SELECTED PART CONTROL], pulsante 12
Sens 176, 249
Separate Chord 200
SEQ TRANSPORT, pulsanti 14
Sequence data bar 182
Sequence, tracce 1 – 16 59
Sequencer, blocco 59
Sequencer Control 268
Sequencer, modo 140
Sequencer, impostazioni 269
Set 106
Set All 194, 197, 198, 203
Setup 187, 188, 219
Setup Number 271
[SF1] – [SF5] (Sub Function), pulsanti 14, 81
Shape 146
Sharing Point 277
Shift Clock 200
single 100, 130
Sistema, impostazioni di 259
skip 185
Slice 176, 242, 248
Slice Type 250
slice+seq 244
Slider 256
Slope 107
SMF (Standard MIDI File) 273
SMPL (Sample Voice) 188
Solo 182, 187, 210, 219, 231
[SOLO], pulsante 15
SONAR 52
Song 33, 207, 215, 274
definizione 59
selezione 21
Song Chain 60, 180, 185
Song Edit 192
Song Event Chase 271
Song Job 195
Song, applicazioni relative alle 207
Song name 181, 185, 187
Song number 140, 181, 185, 237
Song, playback 178
Song Position Line 182
Song, registrazione 186
Song Scene 179
Song Store 186
Song Track 59
Sorgente, Key Bank 172, 173
Sorgente, Measure 225
Sorgente, Mixing Voice 241
Sorgente, Part 160
Sorgente, Pattern 206, 227
Sorgente, Phrase 206, 212, 223, 225
Sorgente, Range 215
Sorgente, Song 207, 225
Sorgente, Song e Track 204
Sorgente, Track 225, 226sort 155
Sort Chord 200
sort+direct 155
Source (sorgente) 104
Specifiche tecniche 297
Speed 105, 125
Split 30
Split Pattern 228
Split Phrase 224
Split Point 258
Split Point Measure 225
Split Song to Pattern 207
Splitpoint Measure 228
Standby 165, 166, 245
Start 166, 185, 246
Start Point 169, 247
Start Step 199
Start Velocity 199

Appendice

Stereo to Mono 175
Stereo/Mono 162, 164, 244
Stop 167
stop 185
[■] (Stop), pulsante 14
Store (memorizzare)
- Master 254
- Mixing 233
- Mixing Voice 240
- Pattern 218
- Performance 142
- Song 186
- Voice 97

Strength 197
Studio Connections 50
Studio Manager 50
SUB CATEGORY 140
Sub Category 95, 102, 143, 155
Sub Category 1/2 98
Sub Divide 176, 249
Subnet Mask 261
SUSTAIN 90
Sustain 256
Sustain Pedal 260
SW 140
SWING 90
Swing 103, 156, 183
Swing Rate 197
Switch 95, 101, 146, 154, 264
Sync Quantize Value 140
System Effect 68
System Exclusive 79

T

Tastiera 12, 67
Tech 72
Template 107, 238
Template Mix 238
Template Performance 238
TEMPO 90
Tempo 95, 101, 140, 154, 169, 176, 182, 187, 210, 214, 219, 247, 249
Tempo Change 215
Tempo Hold 271
Tempo Speed 105
Tempo Sync 105
Tempo Track 60, 190
Thin Out 202
thru 155
thru+direct 155
Time Signature 140, 215
Time signature 182, 187, 210, 213, 219
Time-Stretch 173
Tipo di dati della destinazione 160
Tipo di dati della Voice destinazione 134
Tipo di dati della sorgente 160
Tipo di dati della Voice sorgente 134
Tipo di dati da cancellare 205, 226
Tone Generator, blocco 56
[⏮] (Top), pulsante 14
TR 193
Track 33, 165, 169, 183, 184, 201, 205, 206, 207, 211, 212, 226, 243, 244, 245
- mute 33
- solo 33

Track e location 201
Track e range 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203
[TRACK], pulsante 15
Track Job relativi alle tracce 204, 226
Track Mute 215
Track number 182, 183, 187, 210, 219
Track Sel 194
Track Status 141
Track type 187, 210, 219
TrackView 181, 183
Trans 182, 210, 213
Transmit 255
Transmit CH 92
Transmit Ch 137
Transmit Channel 252, 255
Transmit Switch 255
Transpose 27, 177, 198, 199, 255, 260
Tremolo & Rotary 71
Trigger Level 166, 246
Trigger, modo 103, 156, 166, 246
Trim 168, 169, 247, 249
Tune 27, 114, 259
Tuning 265
Tuning Number 99
Tuning Offset 265
Tuning Root 99
Tx Switch 255
TxCh 184, 211
TYPE 140
Type 175, 176, 200, 217, 270
- Arpeggio 95, 102, 155
- Effect 109, 149, 150, 267
- EQ 126
- File 275
- Filter 117
- Loop-Remix 176
- Master Effect 146
- Recording 164, 244
- Slice 249
- Vocoder 110

Type, diagramma 217

U

Undo/Redo 196, 223
Unit Multiply 102, 156
UNITMULTIPLY 90
up 200
up&down 200
Upper Ch 258
USB 16
USB, dispositivo di memorizzazione 85
USB TO DEVICE, connettore 16, 85
USB TO HOST, connettore 16, 43
USB-MIDI driver 43
Used/Total 165
User 107
User Arpeggio 80
User Memory 79, 80
User Phrase 80
User Voice 80
Utility 259

V

Vallot&Yng 99
Valore del tipo di evento selezionato 216
Valori delle impostazioni 215
Variation 176, 217
Vce Edit 232
VCM (Virtual Circuitry Modeling) 72
VCM Auto Wah 73
VCM Compressor 376 72
VCM Equalizer 501 73
VCM Flanger 73
VCM Pedal Wah 73
VCM Phaser Mono 73
VCM Phaser Stereo 73
VCM Touch Wah 73
Vel Cross Fade 114
Vel Sens Depth 153
VELOCITY 90
Velocity 162, 166, 169, 170, 184, 245
Velocity Curve 260
Velocity Limit 95, 101, 114, 152, 154
Velocity Mode 102, 155
Velocity Offset (Random SFX) 157
Velocity Range 198
Velocity Rate 102, 103, 155, 156
Velocity Sens 131
Velocity Sens Depth Offset 153
ViewFilter 194, 215, 221
Vocoder 72
- struttura 111
- impiego 111

Vocoder Attack 110
Vocoder Release 110
Voice 138, 151, 160, 165, 184, 185, 188, 211, 219, 235, 237, 245, 263, 274
- definizione 56
- memorizzazione 97
- selezione 88

Voice sorgente 134
Voice Bank 92, 139, 140
Voice Element Pan 152
Voice Job 133
Voice Name 92, 138, 139, 140, 182, 187, 219
Voice Number 92, 139, 140
Voice Play, display 91
Voice Play, modo 88
Voice Type 93
Voice with ARP 154, 189
VoiceAudio 265
Volume 98, 145, 147, 152, 188, 219, 232, 257, 259, 265, 270
Volume Label 278
Volume/Express 256

W

Wah 72
WAV 273, 274
Wave 105, 125
Wave Bank 113, 130
Wave Category 113, 130
Wave Memory 250
Wave Number 113, 130
Waveform 161, 162, 165, 166, 169, 177, 244, 245, 274
Waveform destinazione 176
Waveform sorgente 176
Waveform, Job relativi a 176
Werckmeist 99
Width 119
WINS 261
Without Program Change 215

X

XA Control 112

Z

Zone 258
Zone Edit 253, 255
Zone Switch 252, 254
Zoom In 169, 183, 248
Zoom Out 169, 183, 248

Informazioni sul disco accessorio

AVVERTENZA SPECIALE

- Il software incluso nel disco accessorio ed il copyright ad esso relativo sono di esclusiva proprietà della Steinberg Media Technologies GmbH.
- L'uso del software e di questo manuale è regolato dall'accordo di licenza d'uso che l'acquirente accetta automaticamente con la rottura del sigillo della confezione del software. (Vi preghiamo di leggere attentamente l'Accordo di Liocenza d'Uso alla fine di questo manuale prima di installare l'applicazione.)
- La copiatura del software o la riproduzione di questo manuale in toto o parziale, eseguita con qualsivoglia mezzo, è vietata senza consenso scritto del Produttore.
- La Yamaha non garantisce l'uso del software e della documentazione e non può essere ritenuta responsabile dei risultati derivanti dall'impiego di questo manuale e del software.
- Questo disco NON ha scopo audiovisivo. Non provate a suonarlo su un lettore di CD/DVD audiovisivo. In caso contrario potreste danneggiare irreparabilmente il lettore.
- Per informazioni sui requisiti minimi di sistema e per le ultime informazioni sul software contenuto nel disco, controllate il seguente sito web. <http://www.yamahasynth.com/>
- Notate che la Yamaha non offre supporto per il software DAW presente sul disco accessorio.

Informazioni sul software DAW presente sul disco accessorio

Questo disco contiene il software DAW sia per Windows sia per Macintosh.

NOTE
- Accertatevi di installare il software DAW con il nome dell'account "Administrator" .
- Per installare il software del disco, avrete bisogno di un collegamento Internet funzionante. Accertatevi di riempire i campi richiesti per l'installazione.
- Se state usando un Macintosh, fate un doppio-click sul file "***.pkg" per iniziare l'installazione.

Per leinformazioni sui requisiti minimi di sistema e per le ultime informazioni sul software contenuto nel disco, controllate il seguente sito web:
<http://www.yamahasynth.com/>

Informazioni sull'assistenza al software

L'assistenza al software DAW del disco è fornita dalla Steinberg sul suo sito web all'indirizzo seguente:
http://www.steinberg.net

Potete visitare il sito Steinberg anche via menù Help del software DAW incluso. (Il menù Help include anche la versione in PDF del manuale ed altre informazioni sul software.)

ATTENZIONE

Accordo di licenza d'uso software

VI PREGHIAMO DI LEGGERE ATTENTAMENTE IL SEGUENTE ACCORDO DI LICENZA D'USO PRIMA DI UTILIZZARE IL SOFTWARE, CHE PUò ESSERE UTILIZZATO ESCLUSIVAMENTE NEI TERMINI E ALLE CONDIZIONI QUI ELENCATE. SI TRATTA DI UN ACCORDO LEGALE TRA VOI (ENTE INDIVIDUALE O LEGALE) E LA YAMAHA CORPORATION ("YAMAHA").

L'APERTURA DI QUESTA CONFEZIONE INDICA CHE ACCETTATE TUTTI I TERMINI DELL'ACCORDO. IN CASO CONTRARIO NON INSTALLATE, NON COPIATE E NON UTILIZZATE ALTRIMENTI QUESTO SOFTWARE.

QUESTO ACCORDO RIGUARDA LE CONDIZIONI D'USO SUL SOFTWARE "DAW" DELLA STEINBERG MEDIA TECHNOLOGIES GMBH ("STEINBERG") CHE VIENE CEDUTO IN "BUNDLE" CON QUESTO PRODOTTO. POICHÉ L'END-USER SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (EUSLA) MOSTRATO SUL DISPLAY DEL VOSTRO PC INSTALLANDO IL "DAW" VIENE SOSTITUITO DA QUESTO ACCORDO, DOVRESTE NON CONSIDERARE L' EUSLA. CIOÈ, NEL PROCESSO DI INSTALLAZIONE, DOVRESTE SELEZIONARE "AGREE" CON L'EUSLA, SENZA VOSTRO GIUDIZIO IN MERITO, PER CUI PROCEDETE CON LA PAGINA SEGUENTE.

1. GARANZIA DI LICENZA E COPYRIGHT

La Yamaha vi garantisce il diritto di utilizzare una sola copia del programma e dei dati ad esso relativi ("SOFTWARE") che accompagnano il presente accordo. Il termine SOFTWARE include anche gli aggiornamenti del programma e dei dati. Il SOFTWARE è di proprietà della STEINBERG , ed è protetto dalle leggi sul copyright e da tutte le clausole commerciali pertinenti. La Yamaha ha acquisito una sublicenza che vi autorizza ad utilizzare il SOFTWARE. Anche se i dati creati mediante l'impiego del SOFTWARE sono di vostra proprietà, il SOFTWARE continuerà ad essere protetto da copyright.

- **Potete** utilizzare il SOFTWARE su **un solo computer.**
- **Potete** realizzare una sola copia del SOFTWARE in un formato leggibile dalla macchina ed esclusivamente come backup, se il SOFTWARE è installato su un supporto che consenta la copia di backup. Sulla copia di backup andranno riprodotte anche le informazioni relative al copyright Yamaha e ad eventuali diritti di proprietà presenti sul SOFTWARE originale.
- **Potete** trasferire a terzi tutti i diritti sul SOFTWARE su una base permanente solo quando trasferite la proprietà di questo, se non ne conserverete alcuna copia e se chi lo acquisisce aderisce ai termini del presente accordo.

2. RESTRIZIONI

- **Non potete** elaborare in maniera alternativa la progettazione, il disassemblaggio, la decompilazione o una derivazione indiretta del codice sorgente del SOFTWARE attraverso qualsivoglia metodo.
- **Non potete** riprodurre, modificare, noleggiare, dare in leasing, rivendere o distribuire il SOFTWARE, né integralmente né in parte, e non potete crearne delle derivazioni.
- **Non potete** trasmettere elettronicamente o utilizzare il SOFTWARE in rete con altri computer.
- **Non potete** utilizzare il SOFTWARE per distribuire dati illegali o che in qualsiasi modo violano la legge
- **Non potete** avviare attività di servizio basate sull'impiego di questo SOFTWARE senza il permesso della Yamaha Corporation.

I dati protetti da copyright, inclusi ma non limitati ai dati MIDI per le song, ottenuti con il SOFTWARE, sono soggetti alle seguenti restrizioni, che siete tenuti ad osservare.

- I dati ricevuti con il SOFTWARE non possono essere usati a scopo commerciale senza permesso del proprietario del copyright.
- I dati ricevuti con il SOFTWARE non possono essere duplicati, trasferiti, distribuiti o eseguiti davanti a un pubblico di spettatori senza il permesso del proprietario del copyright.
- La criptatura dei dati ricevuti con il SOFTWARE non può essere tolta né può essere modificato l'elemento elettronico anti-falsificazione senza il permesso del proprietario del copyright.

3. REVOCA

Questo accordo diventa operativo dal giorno in cui ricevete il SOFTWARE e resta tale fino a revoca. In caso di violazione della legge sul copyright o di altra clausola di questo Accordo, esso termina automaticamente e con effetto immediato senza preavviso da parte della Yamaha. A seguito di tale revoca, dovete distruggere immediatamente il SOFTWARE dato in licenza d'uso, con la documentazione accompagnatoria e relative copie.

4. GARANZIA LIMITATA SUL SUPPORTO

Essendo il SOFTWARE venduto su un supporto tangibile, la Yamaha garantisce il supporto sul quale è registrato il SOFTWARE, esente da difetti di materiale e manodopera, per un periodo di quattordici (14) giorni dalla data di acquisto, come risulta dalla data della ricevuta.
In caso di difetti sarà responsabilità della Yamaha sostituire il supporto se restituito alla Yamaha entro quattordici giorni con la copia della ricevuta. La Yamaha non è tenuta alla sostituzione di supporti danneggiati per incidente, abuso o uso improprio. NELLA MISURA IN CUI È PREVISTO DALLA LEGGE, LA YAMAHA NON RICONOSCE ESPRESSAMENTE ALCUNA GARANZIA IMPLICITA SUI SUPPORTI TANGIBILI, INCLUSE QUELLE RELATIVE ALLA COMMERCIABILITÀ E ALL'IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE.

5. RINUNCIA ALLA GARANZIA SUL SOFTWARE

Accettate espressamente e concordate che l'uso del SOFTWARE è esclusivamente a vostro rischio. Il SOFTWARE e la documentazione che lo accompagna sono forniti "COSì COME SONO" e senza garanzia di sorta. NONOSTANTE EVENTUALI ALTRE DISPOSIZIONI DI QUESTO ACCORDO, LA YAMAHA RESPINGE ESPRESSAMENTE QUALUNQUE GARANZIA SUL SOFTWARE, ESPLICITA O IMPLICITA, INCLUSI - MA NON LIMITATI AGLI ASPETTI COMMERCIALI, L'IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E LA NON VIOLAZIONE DEI DIRITTI DI TERZI. IN PARTICOLARE LA YAMAHA NON GARANTISCE CHE QUESTO SOFTWARE SODDISFERÀ LE VOSTRE ASPETTATIVE, CHE IL SUO FUNZIONAMENTO SARÀ ININTERROTTO ED ESENTE DA ERRORI O CHE I DIFETTI DEL SOFTWARE VERRANNO CORRETTI.

6. RESPONSABILITÀ LIMITATA

GLI OBBLIGHI DELLA YAMAHA A QUESTO RIGUARDO SI LIMITANO A CONCEDERE L'USO DEL SOFTWARE MENZIONATO - NEI TERMINI INDICATI. IN NESSUN CASO LA YAMAHA SARÀ TENUTA A RISPONDERE A VOI O AD ALTRA PERSONA PER QUALSIASI DANNO, COMPRESI QUELLI - SENZA LIMITI - DIRETTI O INDIRETTI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI, SPESE, PERDITA DI PROFITTI, PERDITA DI DATI O ALTRI DANNI DERIVANTI DALL'USO O DALLA INCAPACITÀ DI USARE TALE SOFTWARE, ANCHE SE LA YAMAHA O UN RIVENDITORE AUTORIZZATO SONO STATI AVVISATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. In nessun caso la Yamaha può essere ritenuta responsabile per danni, perdite e azioni legali (sia per contratto, atto illecito o altro) per importi superiori all'ammontare del SOFTWARE.

7. IN GENERALE

Questo accordo di licenza deve essere interpretato secondo le leggi giapponesi e da esse gestito, a prescindere dai principi di conflitto di leggi. Qualsiasi disputa verrà esaminata davanti alla corte distrettuale di Tokyo, in Giappone. Se per qualsiasi ragione una corte di giurisdizione competente riterrà non applicabile parte di questo accordo, le restanti parti manterranno completa validità.

8. ACCORDO COMPLETO

Questo costituisce l'accordo unico fra le parti relativamente all'uso del SOFTWARE e qualsiasi documentazione scritta accompagnatoria; sostituisce qualsiasi accordo preesistente o concomitante, scritto o verbale, che riguardi l'oggetto di tale Accordo. Nessuna correzione o revisione di questo Accordo sarà vincolante se non per iscritto e controfirmato da un rappresentante Yamaha pienamente autorizzato.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Premessa

Le licenze per la maggior parte dei software sono strutturate per non consentirvi alcuna liberta di condivisione e di modifica. Per contro, GNU General Public License ha lo scopo di garantire la vostra libertà di condividere e cambiare il software libero — per accertarsi che il software è libero per tutti gli utilizzatori. Questa licenza pubblica generale (General Public License) si applica alla maggior parte del software della Free Software Foundation e qualsiasi altro programma i cui autori aderiscono ad essa. (D'altra parte, c'è anche dell'altro software della Free Software Foundation che è coperto dalla GNU Lesser General Public License). La potete applicare anche ai vostri programmi.

Quando parliamo di software libero, ci riferiamo alla libertà, non al prezzo. Le nostre General Public License sono studiate per garantirvi la libertà di distribuire copie del software libero (e, se volete, chiedere un compenso per questo servizio), che riceviate il codice sorgente o se volete che possiate averlo, che possiate cambiare il software o usarne dei pezzi in nuovi programmi liberi; e che voi sappiate di poter fare tutte queste cose.

Per proteggere i vostri diritti, avete bisogno di fare delle restrizioni che impediscano a chiunque di negare questi diritti o che possa chiedervi di rinunciare ad essi. Queste restrizioni comportano certe responsabilità nel caso voi distribuiate copie di questo software, o se lo modificate.

Per esempio, se distribuite copie di un programma, a titolo gratuito o dietro compenso, dovete cedere ai riceventi tutti i diritti che vi competono. Dovete accertarvi che anch'essi ricevano o possano avere il codice sorgente. E dovete mostrare loro questi termini in modo che possano conoscere i loro diritti.

Proteggiamo i vostri diritti con due step: (1) copyright del software, e (2) offerta di questa licenza che vi danno il permesso legale di copiare, distribuire e/o modificare il software.

Inoltre, per la protezione dei singoli autori e per la nostra, vogliamo assicurarci che ognuno comprenda che per questo software libero non vi è alcuna garanzia. Se il software è modificato da qualcun altro e poi reimmesso in circolazione, vogliamo che i suoi riceventi sappiano che quella di cui sono in possesso non è la copia originale, per cui eventuali problemi introdotti da altri non si rifletteranno sulla reputazione degli autori originali.

Infine, ogni programma libero è costantemente minacciato dai brevetti sui software. Desideriamo evitare il pericolo che i ridistributori di un programma libero possano ottenere licenze di brevetto a livello individuale, rendendo personale e proprietario in effetti il programma. Per evitare ciò abbiamo chiarito che qualsiasi brevetto deve essere dato in licenza di libero uso o non dato del tutto.

Seguono i termini e le condizioni precise per copiare, distribuire e modificare.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMINI E CONDIZIONI PER COPIARE, DISTRIBUIRE E MODIFICARE

0. Questa licenza si applica a qualsiasi programma o altro lavoro che contenga un avvertimento comunicato dal detentore del copyright che dichiari che può essere distribuito sotto i termini di questa General Public License. Il "Programma", sotto, si riferisce ad un tale programma o lavoro, ed un "lavoro basato sul Programma " vuol dire che sia il Programma sia un qualsiasi lavoro derivato sia sotto norma di copyright: cioè, un lavoro contenente un Programma o una sua porzione sia letteralmente o con modifiche e/o tradotto in altra lingua. (Qui di seguito, la traduzione è inclusa senza limiti nel termine "modifica".) Ogni licenziatario è espresso da "Voi".

Attività diverse dalla copiatura, dalla distribuzione e dalla modifica non sono coperte da questa Licenza; esse prescindono dal suo scopo. Il funzionamento del Programma non è ristretto, e l'output dal Programma è coperto solo se il suo contenuto costituisce un lavoro basato sul Programma (indipendente dall'essere stato realizzato facendo girare il Programma). Che ciò sia vero dipende da ciò che il Programma fa.

1. Potete copiare e distribuire copie letterali del codice sorgente del Programma come lo ricevete, in ogni mezzo, purché pubblichiate in buona evidenza e in modo appropriato su ogni copia un idoneo avviso di copyright e rinuncia di garanzia; mantenete intatte tutte le avvertenze che si riferiscono a questa Licenza e all'assenza di qualsiasi garanzia; e date a qualsiasi altro ricevente del Programma una copia di questa Licenza assieme al programma.

Potete chiedere un compenso per l'atto fisico del trasferimento della copia, e potete a vostra discrezione offrire una protezione di garanzia in cambio di un compenso.

2. Potete modificare la vostra copia o le copie del Programma o qualsiasi sua parte, formando così un lavoro basato sul Programma, e copiare e distribuire tali modifiche sotto i termini della Sezione 1 sopra, purché soddisfiate anche tutte queste condizioni:

a) Dovete far sì che i file modificati rechino immediata comunicazione che dichiara che avete cambiato i file e la data di qualsiasi modifica.

b) Dovete far sì che ogni lavoro da voi distribuito o pubblicato, che integralmente o parzialmente contenga o sia derivato dal Programma o da qualsiasi parte di esso contenga, sia dato in licenza come intero e gratuitamente a tutti i Terzi sotto i termini di questa Licenza.

c) Se il programma modificato legge normalmente comandi in modo interattivo durante il funzionamento, dovete far sì che, quando è iniziato il funzionamento per tale uso interattivo nel modo più ordinario, stampi o visualizzi un avviso che includa notizie relative al copyright ed un'altra riferita all'assenza di garanzia (o altro che dichiari che voi fornite la garanzia) e che gli utenti possono ridistribuire il programma a queste condizioni, e che dica all'utente come vedere una copia di questa Licenza. (Eccezione: se il programma in sé stesso è interattivo ma solitamente non stampa questo avviso, il vostro lavoro derivato baso sul Programma non è tenuto a stampare questo avviso.)

Questi requisiti si applicano al lavoro modificato come un "intero". Se le sezioni identificabili di quel lavoro non sono derivate dal Programma, e possono essere considerate ragionevolmente indipendenti e a loro volta dei lavori separati di per se stessi, allora questa Licenza e i suoi termini non si applicano a quelle sezioni quando voi le distribuite come lavori separati. Ma se distribuite le stesse sezioni come parte di un intero che è un lavoro basato sul Programma, la distribuzione dell'intero deve essere regolato dai termini di questa Licenza i cui permessi di altre licenze si estendono all'intero lavoro nella sua totalità, e pertanto a ciascuna delle singole parti che lo compongono a prescindere da chi lo ha scritto.

Pertanto, lo scopo di questa sezione non è di rivendicare diritti o di contestare i vostri per lavori di vostra completa stesura; ma lo scopo è di esercitare il diritto di controllare la distribuzione di lavori derivati o collettivi basati sul Program.

In aggiunta, la pura aggregazione di un altro lavoro non basato sul Programma con il Programma stesso (o con un lavoro basato sul Programma) su un volume di memorizzazione o su un mezzo di distribuzione non fa rientrare l'altro lavoro nello scopo di questa Licenza.

3. Potete copiare e distribuire il Programma (o un lavoro basato su di esso, sotto la Sezione 2) in codice oggetto o in forma eseguibile con i termini delle Sezioni 1 e 2 sopra riportati purché ottemperiate ad una delle seguenti azioni:

a) Corredarlo di un codice sorgente completo leggibile dalla macchina, che deve essere distribuito secondo i termini espressi nelle Sezioni 1 e 2 di cui sopra, su un mezzo usato a titolo personale per interscambio software; oppure,

b) Corredarlo con un'offerta scritta, valida almeno per tre anni, per dare a Terzi, dietro compenso non superiore al costo dell'esecuzione fisica per attuare la distribuzione del prodotto sorgente, una copia completa leggibile dalla macchina del corrispondente codice sorgente, da distribuire alle condizioni delle Sezioni 1 e 2 di cui sopra su un mezzo usato a titolo personale per interscambio software; oppure,

c) Corredarlo di informazioni da voi ricevute per ciò che riguarda l'offerta di distribuzione del corrispondente codice sorgente. (Questa possibilità è permessa solo per la distribuzione non commerciale e solo se avete ricevuto il programma in in codice oggetto o in forma eseguibile con tale offerta, in accordo alla Sottosezione b sopra indicata.)

Il codice sorgente per un lavoro significa la forma preferita del lavoro per apportare delle modifiche. Per un lavoro eseguibile, il codice sorgente completo significa quello completo per ogni modulo che esso contiene, più qualsiasi file di definizione associato all'interfaccia, oltre agli "script" usati per controllare la compilazione e l'installazione del programma eseguibile. Tuttavia, come eccezione speciale, il codice sorgente distribuito non è tenuto ad includere qualsiasi cosa che sia normalmente distribuita (sia in forma di sorgente sia in forma binaria con i componenti principali (compiler, kernel, e così via) del sistema operativo su cui l'eseguibile gira, a meno che quel componente di per sé stesso lo accompagni.

Se la distribuzione di un codice eseguibile o codice oggetto viene fatta offrendo l'accesso per copiare da un determinato luogo, offrendo poi accesso equivalente per copiare il codice sorgente dallo stesso posto viene considerato come distribuzione del codice sorgente, anche se i Terzi non sono costretti a copiare il codice sorgente assieme al codice oggetto.

4. Non potete copiare, modificare, dare in sublicenza o distribuire il Programma, salvo se espressamente previsto da questa Licenza. Qualsiasi tentativo di copiare, modificare, dare in sublicenza o distribuire altrimenti il Programma è nullo, e fa decadere automaticamente i vostri diritti regolati da questa Licenza. Tuttavia le parti che hanno ricevuto copie o diritti da voi, secondo le regole di questa Licenza non avranno l'interruzione delle loro licenze purché esse restino nella piena osservanza delle regole stesse.

5. Non siete tenuti ad accettare questa Licenza, dal momento che non l'avete sottoscritta. Tuttavia, nient'altro garantisce il vostro permesso di modificare o distribuire il Programma o i suoi lavori derivati. Queste azioni sono vietate dalla legge se non accettate questa Licenza. Perciò, modificando o distribuendo il Programma (o qualsiasi lavoro basato su di esso), indicate la vostra accettazione di questa Licenza per poterlo fare e tutti i termini e le condizioni per copiare, modificare o distribuire il Programma o i lavori basati su di esso.

6. Ogni volta che ridistribuite il Programma (o qualsiasi lavoro basato su di esso), il destinatario riceve automaticamente una licenza dal licenziatario originale per copiare, modificare o distribuire il Programma soggetto a questi termini e condizioni. Non potete imporre ulteriori restrizioni al destinatario per ciò che riguarda l'esercizio dei suoi diritti, qui garantiti. Non è vostra responsabilità obbligare i Terzi ad uniformarsi a questa Licenza.

7. Se, a seguito di un giudizio di un tribunale o di una prova di infrazione di brevetto o per qualsiasi altra ragione (non limitata alla materia del brevetto), vi vengono imposte delle condizioni (sia per ordinanza del Tribunale, accordo o altro) che contraddica quelle di questa Licenza, esse non vi sottraggono al rispetto delle condizioni di questa Licenza. Se non potete distribuire in modo da soddisfare simultaneamente i vostri obblighi regolati da questa Licenza e qualsiasi altro obbligo relativo come conseguenza immediata non potete distribuire del tutto il Programma. Per esempio, se la licenza di un brevetto non vi consente la ridistribuzione del Programma esente da royalty da parte di tutti coloro che abbiano ricevuto copie direttamente o indirettamente tramite voi, il solo modo per soddisfare questa condizione e questa Licenza sarebbe di astenersi dalla distribuzione del Programma.

Se qualsiasi parte di questa sezione è ritenuta non valida o inapplicabile in circostanze particolari, il rimanente di questa sezione deve essere ritenuto applicabile e la sezione nella sua interezza deve essere ritenuta applicabile in altre circostanze.

Non è compito di questa sezione indurvi ad infrangere brevetti o altre richieste di diritti di proprietà o di contestare la validità di tali rivendicazioni; questa sezione ha il solo scopo di proteggere l'integrità di un sistema di distribuzione di software libero, che viene implementato dall'esercizio di una licenza pubblica. Molte persone hanno dato generosi contributi ad una vasta gamma di software distribuiti attraverso quel sistema confidando nella sua costante applicazione; è facoltà dell'autore/dei donatori di contributi decidere se distribuire il software con altro sistema e una licenza non può imporre questa scelta.

Questa sezione intende chiarire assolutamente quello che noi crediamo una conseguenza del resto di questa Licenza.

8. Se la distribuzione e/o l'uso del Programma è limitato in alcuni Paesi sia per brevetti sia per interfacce protette da copyright, il detentore del copyright originale che pone il Programma sotto questa Licenza può aggiungere un esplicito limite di distribuzione geografica escludendo appunto quei Paesi in modo che la distribuzione sia consentita solo all'interno dei Paesi non esclusi. In tal caso, questa Licenza incorpora tale limitazione, come se fosse stata esplicitamente scritta nel corpo stesso della Licenza.

9. La Free Software Foundation può pubblicare periodicamente versioni rivisitate e/o nuove della General Public License. Tali nuovi versioni saranno simili per spirito alla presente versione, ma possono differirne nel dettaglio per la presenza di nuove problematiche ed argomentazioni.

Ad ogni versione viene dato un numero distintivo. Se il Programma specifica un numero di versione di questa Licenza che la menzioni assieme a "any later version", avete l'opzione di seguire i termini e le condizioni sia di quella versione sia di qualsiasi versione successiva pubblicata da Free Software Foundation. Se il Programma non include un numero di versione specifico di questa Licenza, potete scegliere qualsiasi versione già pubblicata dalla Free Software Foundation.

10. Se intendete incorporare parti del Programma in altri programmi liberi le cui condizioni di distribuzione siano differenti, chiedete il permesso scrivendo all'Autore. Per il software protetto da copyright della Free Software Foundation, scrivete alla Free Software Foundation; qualche volta è possibile accettare delle eccezioni. La nostra decisione viene guidata dai due obiettivi: preservare lo stato libero di tutti i derivati del nostro software libero e promuovere la condivisione ed il riutilizzo del software in generale.

ASSENZA DI GARANZIA

11. POICHÉ IL PROGRAMMA VIENE DATO IN LICENZA D'USO A TITOLO GRATUITO, NON È PREVISTA ALCUNA GARANZIA, FINO AL LIMITE CONSENTITO DALLA LEGGE. SALVO DIVERSA DICHIARAZIONE SCRITTA, I DETENTORI DEL COPYRIGHT E/O LE ALTRE PARTI OFFRONO IL PROGRAMMA "COSÌ COM'È" SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATA AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE : L'INTERO RISCHIO RELATIVO ALLA QUALITÀ E ALLA PERFORMANCE DEL PROGRAMMA RESTA A VOSTRO CARICO NEL CASO IL PROGRAMMA SI RIVELASSE DIFETTOSO, VOI VI ASSUMETE IL COSTO DI TUTTA L'ASSISTENZA, LA RIPARAZIONE O LA CORREZIONE NECESSARIE.

12. IN NESSUN CASO, A MENO CHE NON SIA RICHIESTO E APPLICABILE PER LEGGE O PER ACCORDO SCRITTO UN DETENTORE DEL COPYRIGHT, O UNO QUALSIASI DEI TERZI CHE POSSA MODIFICARE E/O RIDISTRIBUIRE IL PROGRAMMA NEI TERMINI DI PERMESSO SOPRA ESPRESSI, SARÀ RESPONSABILE DI DANNI, INCLUSO QUALSIASI CONSEGUENZA GENERALE, SPECIALE, ACCIDENTALE O CONSEQUENZIALE DERIVANTE DALL'USO O DALL'INCAPACITÀ D'IMPIEGO DEL PROGRAMMA (INCLUSI - MA NON SOLO - LA PERDITA DI DATI O LA LORO INATTENDIBILITÀ O PERDITE SOSTENUTE DA VOSTRI TERZI O INSUCCESSO DEL PROGRAMMA AI FINI OPERATIVI CON ALTRI PROGRAMMI), ANCHE SE TALE DETENTORE DI COPYRIGHT O TERZI SIANO STATI AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI.

FINE DEI TERMINI E DELLE CONDIZIONI

Come applicare questi termini ai vostri nuovi programmi

Se sviluppate un nuovo programma e volete che esso sia di uso pubblico generalizzato, il miglior modo per raggiungere questo scopo è di renderlo libero, cioè "free software", che chiunque possa ridistribuire e modificare rispettando questi termini.

Pertanto, allegate al programma le seguenti avvertenze. È più sicuro all'inizio di ogni file sorgente per convogliare l'esclusione della garanzia; ed ogni file dovrebbe avere la riga del "copyright" ed un puntatore dove è rinvenibile l'avvertenza completa.

<una riga per dare il nome del programma ed una breve informazione su cosa esso fa.>
Copyright © <anno> <nome dell'Autore>

Questo programma è un free software; che potete liberamente ridistribuire e/o modificare entro i termini della GNU General Public License come pubblicato dalla Free Software Foundation; sia la version 2 della Licenza, o (a vostra opzione) qualsiasi versione successiva.

Questo programma viene distribuito con la speranza che sia utile, ma SENZA ALCUNA GARANZIA; senza neppure la garanzia implicita DI COMMERCIABILITÀ o ADATTABILITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO. Per ulteriori dettagli vedere la GNU General Public License.

Dovreste aver ricevuto una copia della GNU General Public License assieme a questo programma; in caso negativo, scrivete alla Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Aggiungete anche le informazioni su come potete essere contattati via posta elettronica o tradizionale.

Se il programma è interattivo, fate in modo che produca un breve avviso come il seguente quando parte in modo interattivo:

Gnomovision versione 69, Copyright © anno nome dell'autore. Gnomovision NON HA ALCUNA GARANZIA; per i dettagli, digitate 'show w'. Questo è un free software, e vi invitiamo a ridistribuirlo a certe condizioni; digitate 'show c' per i dettagli.

I comandi ipotetici 'show w' e 'show c' dovrebbero mostrare le parti appropriate della General Public License. Naturalmente i comandi che usate possono essere chiamati in modo leggermente diverso da 'show w' e 'show c'; potrebbero anche essere dei click del mouse o degli item del menù — qualunque si adatti al vostro programma.

Dovreste anche chiedere al vostro datore di lavoro (se lavorate come programmatore) o alla vostra scuola, se questo è il caso, di firmare una copia di rinuncia ai diritti d'autore o "copyright disclaimer" per il programma, se occorre. Questo è un esempio; modificate i nomi:

Yoyodyne, Inc., qui di seguito rinuncia a qualsiasi interesse di copyright per il programma 'Gnomovision' (che trasmette ai compilatori) scritto da James Hacker.

<firma di Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

Questa General Public License non permette di incorporare il vostro programma in uno di natura proprietaria. Se il vostro programma è una libreria di subroutine, potete considerarlo più utile per permettere applicazioni di collegamento proprietario con la libreria. Se è questo ciò che volete perseguire, usate la GNU Lesser General Public License anziché questa Licenza.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

[Questa è la prima versione distribuita del Lesser GPL.
Vale anche come successore della GNU Library Public License, version 2, da cui deriva il numero di versione 2.1.]

Premessa

Le licenze per la maggior parte dei software sono strutturate per non consentirvi alcuna libertà di condivisione e di modifica. Per contro, GNU General Public License ha lo scopo di garantire la vostra libertà di condividere e cambiare il software libero — per accertarsi che il software è libero per tutti gli utilizzatori.

Questa licenza, la Lesser General Public License, si applica ad alcuni pacchetti software appositamente studiati — tipicamente librerie —della Free Software Foundation ed altri autori che decidono di utilizzarla. Potete anche usarlo, ma vi suggeriamo di pensare prima attentamente se questa licenza o la General Public License ordinaria è la migliore strategia da usare in un caso particolare, basata sulle spiegazioni sotto riportate.

Quando parliamo di software libero, ci riferiamo alla libertà, non al prezzo. Le nostre General Public License sono studiate per garantirvi la libertà di distribuire copie del software libero (e, se volete, chiedere un compenso per questo servizio), che riceviate il codice sorgente o, se volete, che possiate averlo, che possiate cambiare il software o usarne dei pezzi in nuovi programmi liberi; e che voi sappiate di poter far tutte queste cose.

Per proteggere i vostri diritti, avete bisogno di fare delle restrizioni che impediscano a chiunque di negare questi diritti o che possa chiedervi di rinunciare ad essi. Queste restrizioni comportano certe responsabilità nel caso voi distribuiate copie di questo software, o se lo modificate.

Per esempio, se distribuite copie della library o libreria, a titolo gratuito o dietro compenso, dovete cedere ai riceventi tutti i diritti che vi abbiamo concesso. Dovete accertarvi che anch'essi ricevano o possano avere il codice sorgente. Se legate un altro codice alla libreria, dovete fornire ai riceventi i file oggetto completi, in modo che essi possano ricollegarli con la libreria dopo aver effettuato i cambiamenti e dopo la sua ricompilazione. E dovete mostrare loro questi termini in modo che possano conoscere i loro diritti.

Proteggiamo i vostri diritti con due step: (1) copyright della libreria, e (2) offerta di questa licenza che vi danno il permesso legale di copiare, distribuire e/o modificare la libreria.

Per la protezione dei singoli distributori, vogliamo assicurarci che ognuno comprenda che per questa libreria libera non vi è alcuna garanzia. Se la libreria è modificata da qualcun altro e poi reimmessa in circolazione, vogliamo che i suoi riceventi sappiano che quello di cui sono in possesso non è la versione originale, per cui eventuali problemi introdotti da altri non si riflettano sulla reputazione degli autori originali.

Infine, ogni programma libero è costantemente minacciato dai brevetti sui software. Desideriamo evitare il pericolo che i ridistributori di un programma libero possa ottenere licenze di brevetto a livello individuale, rendendo personale e proprietario in effetti il programma. Per evitare ciò abbiamo chiarito che qualsiasi brevetto deve essere dato in licenza di libero uso o non dato del tutto.

La maggior parte del software GNU, incluso alcune librerie, è coperto dalla GNU General Public License ordinaria. Questa licenza, la GNU Lesser General Public License, si applica ad alcune librerie designate, ed è piuttosto differente dalla General Public License ordinaria. Noi usiamo questa licenza con alcune librerie per consentirne il collegamento con i programmi non-liberi.

Se un programma viene collegato con una libreria, sia in modo statico sia usando una libreria condivisa, la combinazione dei due è legalmente parlando un lavoro combinato, un derivato della libreria originale. La General Public License ordinaria perciò permette tale collegamento solo se l'intera combinazione soddisfa i criteri di libertà. La Lesser General Public License permette dei criteri più elastici per collegare un altro codice con la libreria.

Chiamiamo "Lesser" General Public License questa licenza perché fa meno (Less) per proteggere la libertà dell'utente rispetto alla General Public License ordinaria. Dà anche agli sviluppatori di software meno (Less) di un vantaggio rispetto a programmi concorrenti non-liberi. Questi svantaggi sono il motivo per cui usiamo la General Public License ordinaria per molte librerie. Tuttavia, la versione di licenza "Lesser" in qualche circostanza può costituire un vantaggio.

Per esempio, in rare occasioni, vi potrebbe essere una necessità particolare per incoraggiare il più ampio uso di una certa libreria, in modo che diventi uno standard de-facto. Per perseguire questo scopo, ai programmi non-liberi deve essere concesso l'uso della libreria. Un caso più frequente può essere rappresentato dal fatto che una libreria libera non fa lo stesso lavoro di quelle non libere largamente usate. In questo caso, vi è uno scarso beneficio nel limitare la libera libreria al solo software libero, per cui usiamo la "Lesser" General Public License.

In altri casi, il permesso di utilizzare una libreria particolare in programmi non-liberi abilita un più vasto numero di persone ad usare un cospicuo "corpo" del software libero. Per esempio, il permesso di usare la GNU C Library in programmi non-liberi consente a molte persone di usare l'intero sistema operativo GNU, nonché la sua variante, il sistema operativo GNU/Linux.

Sebbene la Lesser General Public License sia meno protettiva della libertà dell'utente, assicura che l'utente di un programma collegato con la libreria (Library) abbia la libertà e i mezzi per far girare quel programma usando una versione modificata della Library.

I termini precisi e le condizioni per copiare, distribuire e modificare seguono. Fate molta attenzione alla differenza fra un "lavoro basato sulla libreria" ed " uno che usa la libreria". Il primo contiene un codice derivato dalla libreria, mentre il secondo deve essere combinato con la libreria per poter girare.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMINI E CONDIZIONI PER COPIARE, DISTRIBUIRE E MODIFICARE

0. Questa licenza si applica a qualsiasi libreria software o altro programma che contenga un avvertimento comunicato dal detentore del copyright holder o da Terzi autorizzati che dica che può essere distribuito secondo i termini di questa Lesser General Public License (anche detta "questa Licenza"). Ogni licenziatario è espresso da "voi".

Una "library" o libreria significa una raccolta di funzioni software e/o dati preparati in maniera tale da essere comodamente collegati a programmi applicativi (che usino alcune di queste funzioni e dati) per formare programmi "eseguibili".

La "Library", sotto, indica una qualsiasi libreria software o lavoro di questo tipo che sia stato distribuito in questi termini. Un lavoro basato sulla Libreria" o la Library o altro lavoro derivato regolato dalla legge sul copyright: cioè a dire, un lavoro contenente la Libreria o una sua porzione, sia parola per parola sia con modifiche e/o tradotto letteralmente in altra lingua. (Qui di seguito, la traduzione è inclusa senza limiti nel termine "modifica ")

Il codice sorgente ("Source code") per un lavoro significa la forma preferita del lavoro per apportare delle modifiche. Per una libreria, il codice sorgente completo significa tutti quelli per ogni modulo che esso contiene, più qualsiasi file di definizione associato all'interfaccia, oltre agli "script" usati per controllare la compilazione e l'installazione della libreria.

Attività diverse dalla copiatura, dalla distribuzione e dalla modifica non sono coperte da questa Licenza; esse prescindono dal suo scopo. Il funzionamento di un Programma che usi la Libreria non è ristretto, e l'output di tale programma è coperto solo se il suo contenuto costituisce un lavoro basato sulla Libreria (indipendente dall'uso della Libreria in un tool per la sua scrittura). Che ciò sia vero dipende da ciò che la Libreria fa e da ciò che fa il Programma che usa la Libreria.

1. Potete copiare e distribuire copie letterali del codice sorgente della Libreria come lo ricevete, in ogni mezzo, purché pubblichiate in buona evidenza e in modo appropriato su ogni copia un idoneo avviso di copyright e rinuncia di garanzia; mantenete intatte tutte le avvertenze che si riferiscono a questa Licenza e all'assenza di qualsiasi garanzia; e date a qualsiasi altro ricevente della Libreria una copia di questa Licenza.

Potete chiedere un compenso per l'atto fisico del trasferimento della copia, e potete a vostra discrezione offrire una protezione di garanzia in cambio di un compenso.

2. Potete modificare la vostra copia o le copie della Libreria o qualsiasi sua parte, formando così un lavoro basato sulla Libreria, e copiare e distribuire tali modifiche sotto i termini della Sezione 1 sopra, purché soddisfiate anche tutte queste condizioni:

a) Il lavoro modificato deve essere di per sé stesso una libreria software.

b) Dovete far sì che i file modificati rechino immediata comunicazione che dichiara che avete cambiato i file e la data di qualsiasi modifica.

c) Dovete far sì che il lavoro sia dato in licenza come intero e gratuitamente a tutti i Terzi sotto i termini di questa Licenza.

d) Se una "facility" (programma di utilità) nella Libreria modificata si riferisce ad una funzione o a una tabella di dati fornita da un programma applicativo che la usa, diversa da un argomento citato quando la "facility" viene invocata, dovete fare un grande sforzo di fede per essere sicuri che, nel caso un'applicazione non fornisca tale funzione o tabella, la "facility" funzioni ancora ed esegua qualsiasi parte del suo scopo sia rimasta significativa.

(Per esempio, una funzione in una libreria per calcolare radici quadrate ha uno scopo che è interamente ben definito e indipendente dall'applicazione. Perciò la Sottosezione 2d richiede che qualsiasi funzione fornita dall'applicazione o tabella usata da questa funzione debba essere opzionale: se l'applicazione non la prevede, la funzione per il calcolo delle radici quadrate deve essere ancora in grado di fare tale calcolo.)

Questi requisiti si applicano al lavoro modificato come un "intero". Se le sezioni identificabili di quel lavoro non sono derivate dalla Libreria, e possono essere considerate ragionevolmente indipendenti e a loro volta dei lavori separati di per sé stessi, allora questa Licenza e i suoi termini non si applicano a quelle sezioni quando voi le distribuite come lavori separati. Ma se distribuite le stesse sezioni come parte di un intero che è un lavoro basato sulla Libreria, la distribuzione dell'intero deve essere regolato dai termini di questa Licenza i cui permessi di altre licenze si estendono all'intero lavoro nella sua totalità, e pertanto a ciascuna delle singole parti che lo compongono a prescindere da chi lo ha scritto.

Pertanto, lo scopo di questa sezione non è di rivendicare diritti o di contestare i vostri per lavori di vostra completa stesura; ma lo scopo è di esercitare il diritto di controllare la distribuzione di lavori derivati o collettivi basati sulla Libreria.

In aggiunta, la pura aggregazione di un altro lavoro non basato sulla Libreria ma alla Libreria stessa (o con un lavoro basato sulla Libreria) su un volume di memorizzazione o su un mezzo di distribuzione non fa rientrare l'altro lavoro nello scopo di questa Licenza.

3. Potete applicare i termini della GNU General Public License ordinaria anziché questa Licenza ad una determinata copia della Libreria. A tale scopo, dovete modificare tutti gli avvertimenti che si riferiscono a questa Licenza, in modo che si riferiscano alla GNU General Public License ordinaria, versione 2, anziché a questa Licenza. (Se è stata approntata una versione più recente della 2 della GNU General Public License ordinaria, potete specificare quale versione volete usare di preferenza). Non fate ulteriori modifiche in questi avvertimenti.

Una volta fatto questo cambiamento in una determinata copia, esso è irreversibile per quella copia, per cui la GNU General Public License ordinaria si applica a tutte le copie successive e lavori derivati ricavati da quella copia.

Quest'opzione è utile quando volete copiare parte del codice della Libreria in un programma che non sia una libreria.

4. Potete copiare e distribuire La Libreria (o una sua porzione o un suo derivato, sotto la Sezione 2) in codice oggetto o in forma eseguibile con i termini delle Sezioni 1 e 2 sopra riportati purché la corrediate con un codice sorgente completo leggibile da una macchina, che possa essere distribuito secondo i termini delle Sezioni 1 e 2 sopra su un supporto usato personalmente per interscambio di software.

Se la distribuzione di un codice oggetto viene fatta offrendo l'accesso per copiare da un determinato luogo, poi offrendo accesso equivalente per copiare il codice sorgente dallo stesso posto viene considerato come distribuzione del codice sorgente, anche se i Terzi non sono costretti a copiare il codice sorgente assieme al codice oggetto.

5. Un programma che non contenga derivati di nessuna porzione della Libreria, ma che sia destinato a lavorare con la Libreria mediante compilazione o collegata con essa, viene definito un "lavoro che usa la Libreria". Tale lavoro, preso isolatamente, non è un lavoro derivato della Libreria e perciò fuoriesce dall'ambito di questa Licenza.

Tuttavia, collegando un "lavoro che usa la Libreria" con la Library crea un "eseguibile" che è derivato dalla Libreria (perchè ne contiene porzioni), piuttosto che un "lavoro che usa la libreria". L'eseguibile perciò è coperto da questa Licenza.. La Sezione 6 stabilisce i termini per la distribuzione di tali eseguibili.

Quando un "lavoro che usa la Libreria" usa materiale da un file di intestazione (header file) che sia parte della Libreria, il codice oggetto per il lavoro può essere un lavoro derivato della Libreria anche se non lo è il codice sorgente. Se questo è vero, è particolarmente significativo se il lavoro può essere collegato senza la Libreria, o se il lavoro è di per sé stesso una libreria. La soglia di veridicità non è definita esattamente dalla legge.

Se un file oggetto di questo genere utilizza solo parametri numerici, i layout e gli accessori della struttura dei dati, e piccole macro e piccole funzioni "inline" (dieci righe o meno di estensione), vuol dire che l'uso del file oggetto non è ristretto, a prescindere dal fatto che legalmente sia un lavoro derivato. (Programmi eseguibili, contenenti questo codice oggetto più porzioni della Libreria, rientrano ancora nella Sezione 6.)

Altrimenti, se il lavoro è un derivato della Libreria, potete distribuire il codice oggetto per il lavoro sotto i termini della Sezione 6. Qualsiasi programma eseguibile contenente quel lavoro, rientra anch'esso sotto la Sezione 6, che sia legato o meno direttamente con la Libreria stessa.

6. Come eccezione alle Sezioni sopra espresse, potete anche combinare o collegare un "lavoro che usa la Libreria" con la Libreria per produrre un lavoro contenente porzioni della Libreria stessa, e distribuire quel lavoro secondo i termini di vostra scelta, purché essi permettano la modifica del lavoro per uso proprio del cliente e per progettazione "inversa" per correggere errori da tali modifiche.

Dovete dare immediata notizia con ogni copia del lavoro che la Libreria è usata in esso e che la Libreria e il suo utilizzo sono regolati da questa Licenza. Dovete anche fornire una copia di questa Licenza. Se il lavoro durante l'esecuzione mostra avvertenze relative al copyright, dovete includere in esse informazioni sul copyright per la Libreria, nonché riferimenti che indirizzino l'utente alla copia di questa Licenza. Inoltre dovete fare una di queste cose:

a) Accompagnare il lavoro con il codice sorgente completo leggibile da una macchina per la Libreria inclusi eventuali cambiamenti di qualunque genere usati nel lavoro (che deve essere distribuito secondo i termini delle Sezioni 1 e 2 sopra) e se il lavoro è un programma eseguibile collegato con la Libreria, con il lavoro che usa la Libreria completo leggibile dalla macchina, come codice oggetto e/o codice sorgente, in modo che l'utente possa modificare la Libreria e quindi ricollegarsi per produrre un eseguibile che contenga la Libreria modificata. (È chiaro che l'utente che cambia il contenuto dei file di definizioni nella Libreria non sarà necessariamente in grado di ricompilare l'applicazione per usare le definizioni modificate.)

b) Usare un meccanismo di libreria condivisa adatto per collegarsi con la Libreria. Un meccanismo adatto è quello che (1) usa al momento del funzionamento una copia della libreria già presente nel sistema del computer dell'utente, anziché copiare le funzioni della libreria nel (programma) eseguibile, e (2) che funzioni correttamente con una versione modificata della libreria, se l'utente ne installa una, fintantoché la versione modificata è interfaccia-compatibile con la versione con cui è stato fatto il lavoro.

c) Corredare il lavoro con un'offerta scritta, valida almeno per tre anni, per dare allo stesso utente i materiali specificati nella Sottosezione 6a, sopra, ad un costo che non sia superiore a quello della sua distribuzione.

d) Se la distribuzione del lavoro è fatta offrendo accesso per copiare da un luogo designato, bisogna fornire l'equivalente accesso per copiare dallo stesso posto i materiali sopra specificati.

e) Verificare che l'utente abbia già ricevuto una copia di questi materiali o che voi gli abbiate già inviato copia.

Per un (programma) eseguibile, la forma richiesta del "lavoro che usa la Libreria" deve includere qualsiasi dato e qualsiasi programma utilitario (utility) occorrente per riprodurre da esso l'eseguibile. Tuttavia, come eccezione speciale, i materiali da distribuire non sono tenuti ad includere qualsiasi cosa che sia normalmente distribuita (sia in forma di sorgente sia in forma binaria con i componenti principali (compiler, kernel, e così via) del sistema operativo su cui l'eseguibile gira, a meno che quel componente di per sé stesso lo accompagni.

Può accadere che questa esigenza contraddica le restrizioni di altre librerie proprietarie che normalmente non accompagnano il sistema operativo. Una contraddizione del genere significa che non potete usare assieme alla Libreria in un "eseguibile" che voi distribuite.

7. Potete collocare programmi di utilità della libreria che siano un lavoro basato sulla libreria stessa fianco-a-fianco in un'unica libreria assieme ad altri programmi di utilità della libreria non coperti da questa Licenza, e distribuire una siffatta libreria combinata, purché la distribuzione separata del lavoro basato sulla Libreria e degli altri programmi di utilità sia altrimenti consentita, e purché voi assolviate a questi due adempimenti:

a) Accompagnare la libreria combinata con una copia dello stesso lavoro basato sulla Libreria, non combinata con alcun altro programma di utilità della libreria. Questa deve essere distribuita rispettando i termini delle Sezioni precedenti.

b) Dare tempestiva avvertenza con la libreria combinata del fatto che parte di essa è un lavoro basato sulla Libreria, e spiegare dove trovare la forma dello stesso lavoro allegato in forma non combinata.

8. Non potete copiare, modificare, dare in sublicenza o distribuire la Libreria, salvo se espressamente previsto da questa Licenza. Qualsiasi tentativo di copiare, modificare, dare in sublicenza o distribuire altrimenti la Libreria è nullo, e fa decadere automaticamente i vostri diritti regolati da questa Licenza. Tuttavia le parti che hanno ricevuto copie o diritti da voi, secondo le regole di questa Licenza non avranno l'interruzione delle loro licenze purché esse restino nella piena osservanza delle regole stesse.

9. Non siete tenuti ad accettare questa Licenza, dal momento che non l'avete sottoscritta. Tuttavia, nient'altro garantisce il vostro permesso di modificare o distribuire la Libreria o i suoi lavori derivati. Queste azioni sono vietate dalla legge se non accettate questa Licenza. Perciò, modificando o distribuendo la Libreria (o qualsiasi lavoro basato su di essa), indicate la vostra accettazione di questa Licenza per poterlo fare e tutti i termini e le condizioni per copiare, modificare o distribuire la Libreria o i lavori basati su di essa.

10. Ogni volta che ridistribuite la Libreria (o qualsiasi lavoro basato su di essa), il destinatario riceve automaticamente una licenza dal licenziatario originale per copiare, modificare o distribuire il Programma soggetto a questi termini e condizioni. Non potete imporre ulteriori restrizioni al destinatario per ciò che riguarda l'esercizio dei suoi diritti, qui garantiti. Non è vostra responsabilità obbligare i Terzi ad uniformarsi a questa Licenza.

11. Se, a seguito di un giudizio di un tribunale o di una prova di infrazione di brevetto o per qualsiasi altra ragione (non limitata alla materia del brevetto), vi vengono imposte delle condizioni (sia per ordinanza del Tribunale, accordo o altro) che contraddica quelle di questa Licenza, esse non vi sottraggono al rispetto delle condizioni di questa Licenza. Se non potete distribuire in modo da soddisfare simultaneamente i vostri obblighi regolati da questa Licenza e qualsiasi altro obbligo relativo come conseguenza immediata non potete distrinuire del tutto la Libreria. Per esempio, se la licenza di un brevetto non vi consente la ridistribuzione della Libreria esente da royalty da parte di tutti coloro che abbiano ricevuto copie direttamente o indirettamente tramite Voi, il solo modo per soddisfare questa condizione e questa Licenza sarebbe di astenersi dalla distribuzione della Libreria.

Se qualsiasi parte di questa sezione è ritenuta non valida o inapplicabile in circostanze particolari, il rimanente di questa sezione deve essere ritenuto applicabile e la sezione nella sua interezza deve essere ritenuta applicabile in altre circostanze.

Non è compito di questa sezione indurvi ad infrangere brevetti o altre richieste di diritti di proprietà o di contestare la validità di tali rivendicazioni; questa sezione ha il solo scopo di proteggere l'integrità di un sistema di distribuzione di software libero, che viene implementato dall'esercizio di una licenza pubblica. Molte persone hanno dato generosi contributi ad una vasta gamma di software distribuiti attraverso quel sistema confidando nella sua costante applicazione; è facoltà dell'autore/dei donatori di contributi decidere se distribuire il software con altro sistema e una licenza non può imporre questa scelta.

Questa sezione intende chiarire assolutamente quello che noi credevamo una conseguenza del resto di questa Licenza.

12. Se la distribuzione e/o l'uso della Libreria è limitato in alcuni Paesi sia per brevetti sia per interfacce protette da copyright, il detentore del copyright originale che pone la Libreria sotto questa Licenza può aggiungere un esplicito limite di distribuzione geografica escludendo appunto quei Paesi in modo che la distribuzione sia consentita solo all'interno dei Paesi non esclusi. In tal caso, questa Licenza incorpora tale limitazione, come se fosse stata esplicitamente scritta nel corpo stesso della Licenza.

13. La Free Software Foundation può pubblicare periodicamente versioni rivisitate e/o nuove della Lesser General Public License. Tali nuovi versioni saranno simili per spirito alla presente versione, ma possono differirne nel dettaglio per la presenza di nuove problematiche ed argomentazioni.

Ad ogni versione viene dato un numero distintivo. Se la Libreria specifica un numero di versione di questa Licenza che la menzioni assieme a "any later version", avete l'opzione di seguire i termini e le condizioni sia di quella versione sia di qualsiasi versione successiva pubblicata da Free Software Foundation. Se la Libreria non include un numero di versione specifico di questa Licenza, potete scegliere qualsiasi versione già pubblicata dalla Free Software Foundation.

14. Se intendete incorporare parti della Libreria in altri programmi liberi le cui condizioni di distribuzione siano differenti, chiedete il permesso scrivendo all'Autore. Per il software protetto da copyright della Free Software Foundation, scrivete alla Free Software Foundation; qualche volta è possibile accettare delle eccezioni. La nostra decisione viene guidata da due obiettivi: preservare lo stato libero di tutti i derivati dal nostro software libero e promuovere la condivisione ed il riutilizzo del software in generale.

ASSENZA DI GARANZIA

15. POICHÉ LA LIBRERIA VIENE DATA IN LICENZA D'USO A TITOLO GRATUITO, NON È PREVISTA ALCUNA GARANZIA, FINO AL LIMITE CONSENTITO DALLA LEGGE. SALVO DIVERSA DICHIARAZIONE SCRITTA, I DETENTORI DEL COPYRIGHT E/O LE ALTRE PARTI OFFRONO LA LIBRERIA "COSÌ COM'È" SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATA AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE: L'INTERO RISCHIO RELATIVO ALLA QUALITÀ E ALLA PERFORMANCE DELLA LIBRERIA RESTA A VOSTRO CARICO NEL CASO ESSA SI RIVELASSE DIFETTOSA, VOI VI ASSUMETE IL COSTO DI TUTTA L'ASSISTENZA, LA RIPARAZIONE O LA CORREZIONE NECESSARIE.

16. IN NESSUN CASO, A MENO CHE NON SIA RICHIESTO E APPLICABILE PER LEGGE O PER ACCORDO SCRITTO UN DETENTORE DEL COPYRIGHT, O UNO QUALSIASI DEI TERZI CHE POSSA MODIFICARE E/O RIDISTRIBUIRE LA LIBRERIA NEI TERMINI DI PERMESSO SOPRA ESPRESSI, SARÀ RESPONSABILE DI DANNI, INCLUSA QUALSIASI CONSEGUENZA GENERALE, SPECIALE, ACCIDENTALE O CONSEQUENZIALE DERIVANTI DALL'USO O DALL'INCAPACITÀ D'IMPIEGO DELLA LIBRERIA (INCLUSI - MA NON SOLO - LA PERDITA DI DATI O LA LORO INATTENDIBILITÀ O PERDITE SOSTENUTE DA VOSTRI TERZI O INSUCCESSO DEL PROGRAMMA AI FINI OPERATIVI CON ALTRI SOFTWARE), ANCHE SE TALE DETENTORE DI COPYRIGHT O TERZI SIANO STATI AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI.

FINE DEI TERMINI E DELLE CONDIZIONI

Come applicare questi termini alle vostre nuove librerie

Se sviluppate una nuova libreria e volete che essa sia di uso pubblico generalizzato, il miglior modo per raggiungere questo scopo è di renderla libera, cioè "free software", che chiunque possa ridistribuire e modificare rispettando questi termini (o, in alternativa, rispettando quelli della General Public License ordinaria).

Pertanto, allegate alla libreria le seguenti avvertenze. È più sicuro all'inizio di ogni file sorgente per convogliare l'esclusione della garanzia; ed ogni file dovrebbe avere la riga del "copyright" ed un puntatore dove è rinvenibile l'avvertenza completa.

<una riga per dare il nome della libreria ed una breve informazione su cosa essa fa.>
Copyright © <anno> <nome dell'Autore>

Questa libreria è un free software che potete liberamente ridistribuire e/o modificare entro i termini della GNU Lesser General Public License come pubblicato dalla Free Software Foundation; sia la version 2.1 della Licenza, o (a vostra opzione) qualsiasi versione successiva.

Questa Libreria viene distribuita con la speranza che sia utile, ma SENZA ALCUNA GARANZIA; senza neppure la garanzia implicita DI COMMERCIABILITÀ o ADATTABILITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO. Per ulteriori dettagli vedere la GNU Lesser General Public License.

Dovreste aver ricevuto una copia della GNU Lesser General Public License assieme a questa libreria; in caso negativo, scrivete alla Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Aggiungete anche le informazioni su come potete essere contattati via posta elettronica o tradizionale.

Dovreste anche chiedere al vostro datore di lavoro (se lavorate come programmatore) o alla vostra scuola, se questo è il caso, di firmare una copia di rinuncia ai diritti d'autore o "copyright disclaimer" per la libreria, se occorre. Questo è un esempio; modificate i nomi:

Yoyodyne, Inc., qui di seguito rinuncia a qualsiasi interesse di copyright per la libreria 'Frob' (una libreria per azionare le manopole) scritto da James Random Hacker.

<firma di Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

Questo è tutto!

expat

Copyright © 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd and Clark Cooper
Copyright © 2001, 2002, 2003 Expat maintainers.

Il permesso è qui contestualmente garantito, a titolo gratuito, a qualunque persona ottenga copia di questo software e dei file di documentazione associati (il "Software"), per gestire il Software senza restrizioni, inclusi i limiti di usare, copiare, modificare, fondere, pubblicare, distribuire, dare in sublicenza, e/o vendere copie del Software, e permettere alle persone alle quali il Software viene fornito di fare altrettanto, sottoponendole alle seguenti condizioni:

Il succitato avviso di copyright e questa concessione del permesso devono essere inclusi in tutte le copie o porzioni sostanziali del Software.

IL SOFTWARE VIENE DATO "COSÌ COM'È" SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATA AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE: IN NESSUN CASO GLI AUTORI O I DETENTORI DEL COPYRIGHT DEBBONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER RECLAMI, DANNI O ALTRE RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, ILLECITO O ALTRO, DERIVANTE DA, A SEGUITO DI O IN RELAZIONE AL SOFTWARE O ALL'USO O ALTRI RAPPORTI NEL SOFTWARE.

freetype

La LICENZA FreeType Project
2002-Apr-11

Copyright 1996-2002 by David Turner, Robert Wilhelm, e Werner Lemberg

Introduzione

Il FreeType Project è distribuito in parecchi pacchetti di archivio; alcuni di essi, oltre all'engine dei font FreeType, contengono vari tools e contributi sui quali si basa o a cui si riferisce il FreeType Project.

Questa licenza si applica a tutti i file che si trovano in tali pacchetti, e che non cadono sotto la loro esplicita licenza. La licenza influenza pertanto l'engine dei font FreeType, i programmi del test, la documentazione e file di struttura, al minimo.

La licenza è stata ispirata dalle licenze BSD, Artistic, e IJG (Independent JPEG Group), le quali incoraggiano l'inclusione e l'uso di software libero nei prodotti commerciali e freeware simili. Come conseguenza, i suoi punti essenziali sono i seguenti:

- Non promettiamo che questo software funzioni. Tuttavia, siamo interessati nel ricevere qualsiasi tipo di rapporto su "errori". (distribuzione "così com'è)
- Potete usare questo software per qualsiasi scopo, in parti o in toto, senza doverci alcunché. (uso esente da royalty)
- Non potete fingere di essere gli autori di questo software. Se lo usate, in tutto o in parte, in un programma, dovete dichiarare in qualche punto della vostra documentazione che avete usato il codice FreeType. ('riconoscimenti')

Noi consentiamo specificamente e incoraggiamo l'inclusione di questo software, con o senza modifiche, in prodotti commerciali. Noi non riconosciamo tutte le garanzie che coprono Il FreeType Project e non ci assumiamo alcuna responsabilità riferita al FreeType Project.

Infine, visto che molti ci hanno chiesto se gradiamo una particolare forma per i riconoscimenti/rinuncia di garanzia in accordo con questa licenza, vi invitiamo ad usare il seguente testo:

Porzioni di questo software sono protette da copyright © 1996-2002 The FreeType Project (www.freetype.org). Tutti i diritti sono riservati.

Termini Legali

0. Definizioni

Per questa licenza, i termini 'package' (o pacchetto), 'FreeType Project', e 'FreeType archive' indicano la serie dei file distribuiti originariamente dagli autori (David Turner, Robert Wilhelm e Werner Lemberg) come il 'FreeType Project', siano essi chiamati alfa, beta o release finale.

'You' (o "voi") indica il licenziatario ovvero la persona che utilizza il progetto, dove 'utilizza' è un termine generico che include la compilazione del codice sorgente del progetto nonché il suo collegamento per formare un 'programma ' o 'eseguibile'. Questo programma viene indicato come 'un programma che usa l'engine (unità di azionamento) di FreeType'.

Questa licenza si applica a tutti i file distribuiti nel FreeType Project originale, che includono tutti i codici sorgente, programmi binari e documentazione, salvo diversa indicazione nel file nella sua forma originale, non modificata distribuiti nell'archivio originale. Se non siete certi se un file particolare sia contemplato da questa licenza, contattateci per eventuale verifica.

Il FreeType Project è un copyright © 1996-2000 di David Turner, Robert Wilhelm e Werner Lemberg. Tutti i diritti, tranne quelli sotto specificati, sono riservati.

1. Assenza di Garanzia

IL FREETYPE PROJECT È FORNITO " COSÌ COM'È" SENZA GARANZIA DI ALCUN GENERE, SIA ESPRESSA SIA IMPLICITA, INCLUSE, MA NON LIMITATO AD ESSE, GARANZIE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE. IN NESSUN CASO UNO DEGLI AUTORI O DEI DETENTORI DEL COPYRIGHT DOVRÀ ESSERE RITENUTO RESPONSABILE PER QUALSIASI DANNO VENGA CAUSATO DALL'USO O DALL'IMPOSSIBILITÀ DELL'USO DI FREETYPE PROJECT.

2. Ridistribuzione

Questa licenza garantisce un diritto ed una licenza mondiale, senza royalty, perpetuo ed irrevocabile ad usare, eseguire, svolgere, compilare, visualizzare, copiare, creare lavori derivati, distribuire e sublicenziare il FreeType Project (sia in forma di sorgente sia di codice oggetto) e lavori derivati da esso per qualsiasi scopo; e autorizzare altri ad esercitare alcuni o tutti i diritti qui garantiti, soggetti alle seguenti condizioni:

- La ridistribuzione del codice sorgente deve mantenere inalterato il file di questa licenza ('FTL.TXT'); qualsiasi cancellazione, o cambiamento ai file originali deve essere chiaramente indicato in un documento accampagnatorio. Notizie sul copyright dei file originali inalterati devono essere preservate in tutte le copie dei file sorgenti.
- La ridistribuzione in forma binaria deve contenere una dichiarazione atta a stabilire che il software è basato in parte sul lavoro del FreeType Team, nella documentazione della distribuzione. Vi invitiamo anche a mettere un URL alla pagina web di FreeType all'interno della vostra documentazione, benché questo non sia obbligatorio.

Queste condizioni si applicano a qualsiasi software sia derivato o basato dal FreeType Project, non solo file non modificati. Se usate il nostro lavoro, dovete riconoscercelo. Tuttavia, non è necessario pagarci alcun compenso.

3. Pubblicità

Né gli autori di FreeType e i sostenitori né voi userete il nome dell'altro per scopi commerciali, pubblicitari, o promozionali senza specifico permesso scritto.

Vi suggeriamo, ma non è una richiesta formale, di usare una o più fra le seguenti frasi per riferirvi a questo software nel vostro materiale documentario o pubblicitario: 'FreeType Project', 'FreeType Engine', 'FreeType library', o 'FreeType Distribution'.

Dal momento che non avete sottoscritto questa licenza, non siete tenuti ad accettarla. Tuttavia, poiché FreeType Project è materiale coperto da copyright, solo questa licenza o un'altra negoziata con gli autori vi garantisce il diritto di usarla, distribuirla e modificarla.
Perciò, usando, distribuendo o modificando il FreeType Project, indicate di comprendere ed accettare tutti i termini di questa licenza.

4. Contatti

Vi sono due mailing list relative a FreeType:

- freetype@freetype.org
  Discute l'uso generale e le applicazioni di FreeType, nonché future e desiderate aggiunte alla libreria e per la distribuzione.
  Se state cercando un supporto, cominciate da questa lista se non avete trovato niente che vi aiuti nella documentazione.
- devel@freetype.org
  Discute i "bugs" (errori), nonché gli elementi interni, argomenti relativi al design, licenze specifiche ecc.
- http://www.freetype.org
  Gestisce la pagina web corrente di FreeType, che vi consente di scaricare la nostra ultima versione sviluppata e di leggere la documentazione online.

Potete anche contattarci a livello individuale ai seguenti indirizzi :
David Turner <david.turner@freetype.org>
Robert Wilhelm <robert.wilhelm@freetype.org>
Werner Lemberg <werner.lemberg@freetype.org>

glibc

Questo file contiene le avvertenze riguardanti il permesso di copiatura per i vari file nella distribuzione della Library GNU C che abbiano possessori di copyright diversi dalla Free Software Foundation. Queste avvertenze richiedono sempre che una copia della comunicazione sia inclusa nella documentazione accompagnatoria e che sia distribuita con le distribuzioni binarie del codice, per essere certi di includere questo file assieme a qualsiasi distribuzione binaria derivata dalla Library GNU C.

Tutto il codice incorporato da 4.4 BSD è distribuito sotto la seguente licenza:

Copyright © 1991 Regents of the University of California.
Tutti i diritti sono riservati.

La ridistribuzione e l'utilizzo in forme sorgente e binaria, con o senza modifiche, sono concessi purché vengano soddisfatte le seguenti condizioni:

1. Le ridistribuzioni del codice sorgente devono riportare la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero di responsabilità.
2. Le ridistribuzioni in forma binaria sorgente devono riprodurre la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero di responsabilità nella documentazione e/o in altro materiale fornito con la distribuzione.
3. [Questa condizione è stata tolta.]
4. Non è concesso usare il nome dell' Università o i nomi dei suoi collaboratori per girare o promuovere prodotti derivati da questo software senza preventivo e specifico permesso scritto.

IL SOFTWARE VIENE DATO DAI MEMBRI DEL CONSIGLIO AMMINISTRATIVO E DAI COLLABORATORI "COSÌ COM'È" SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSO MA NON LIMITATA ALLE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE: IN NESSUN CASO I MEMBRI DEL CONSIGLIO AMMINISTRATIVO E I COLLABORATORI DEBBONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, SPECIALI, A TITOLO D'ESEMPIO O CONSEGUENZIALI (INCLUSO, MA NON LIMITATO AD ESSI, ACQUISIZIONE DI MERCI O SERVIZI SOSTITUTIVI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE ATTIVITÀ PRODUTTIVA) COMUNQUE CAUSATI E SU QUALSIASI TEORIA DI RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO, (INCLUSO NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE IN QUALSIASI MODO DALL' USO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE SE AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.

Il codice risolutore DNS, preso da BIND 4.9.5, è protetto da copyright sia dalla UC Berkeley sia dalla Digital Equipment Corporation. Le porzioni DEC sono sotto la seguente licenza:

Portions Copyright © 1993 by Digital Equipment Corporation.

Qui viene garantito contestualmente il permesso di usare, copiare, modificare e distribuire questo software per qualsiasi scopo con o senza compenso, purché in tutte le copie appaiano le informazioni relative al copyright e che questa nota relativa al permesso sia presente in tutte le copie, e purché il nome della Digital Equipment Corporation non venga usato a fini pubblicitari per ciò che concerne la distribuzione del documento o del software senza preventivo e specifico consenso scritto.

Il SOFTWARE È FORNITO "COSÌ COM'È" E LA DIGITAL EQUIPMENT CORP. NON DÀ ALCUNA GARANZIA RIGUARDO AL SOFTWARE, INCLUSE TUTTE LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ, SIA ESPRESSA SIA IMPLICITA, INCLUSE, MA NON LIMITATO AD ESSE, GARANZIE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ. IN NESSUN CASO LA DIGITAL EQUIPMENT CORPORATION DOVRÀ ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER QUALSIASI DANNO VENGA CAUSATO DALL'USO O DALL'IMPOSSIBILITÀ DELL'USO, PER DANNI

DIRETTI, INDIRETTI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI, SIA PER UN'AZIONE DI CONTRATTO, SIA PER NEGLIGENZA SIA PER ILLECITO, PERDITA D'USO, DERIVANTE DA O IN CONNESSIONE CON L'USO O DALLE PRESTAZIONI DI QUESTO SOFTWARE.

Il supporto Sun RPC (da rpcsrc-4.0) è coperto da questa licenza:

Copyright © 1984, Sun Microsystems, Inc.

Sun RPC è un prodotto della Sun Microsystems, Inc. ed è fornito per un uso illimitato purché su tutti i supporti a nastro sia inclusa questa legenda e come parte del programma software in toto o in parte. Gli utilizzatori possono copiare o modificare Sun RPC gratuitamente, ma non sono autorizzati a concederlo in licenza o distribuirlo ad altri tranne che come parte di un prodotto o programma sviluppato dall'utilizzatore.

SUN RPC È FORNITO "COSÌ COM'È" SENZA GARANZIE DI QUALSIASI GENERE INCLUSE QUELLE DI DESIGN, COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE, O DERIVANTE DA UN CORSO DI VARIA NATURA (DISTRIBUZIONE, USO O COMMERCIO).

Sun RPC è fornito senza supporto e senza alcun vincolo da parte della Sun Microsystems, Inc. per ciò che ne riguarda l'uso, la correzione, la modifica o l'ampliamento.

SUN MICROSYSTEMS, INC. NON HA ALCUNA RESPONSABILITÀ PER LA VIOLAZIONE DI COPYRIGHT, SEGRETI COMMERCIALI O QUALSIASI BREVETTO PER SUN RPC O QUALSIASI SUA PARTE.

In nessun caso la Sun Microsystems, Inc. sarà ritenuta responsabile per perdite o mancati profitti o altri danni speciali, indiretti o conseguenziali, anche se Sun è stata avvertita della possibilità di tali danni.

La seguente licenza CMU copre qualcuno dei codici di supporto per Mach, derivato da Mach 3.0:

Mach Operating System
Copyright © 1991, 1990, 1989 Carnegie Mellon University
Tutti i diritti sono riservati.

Qui viene garantito contestualmente il permesso di usare, copiare, modificare e distribuire questo software e la sua documentazione, purché in tutte le copie del software, di lavori derivati o versioni modificate, e in loro porzioni, appaiano le informazioni relative al copyright e questa nota relativa al permesso, e sulla documentazione di supporto.

CARNEGIE MELLON CONSENTE L'USO GRATUITO DI QUESTO SOFTWARE NELLA CONDIZIONE "COSÌ COM'È". CARNEGIE MELLON DISCONOSCE QUALSIASI RESPONSABILITÀ DI OGNI GENERE PER DANNI DI QUALSIVOGLIA NATURA DERIVANTI DALL'USO DI QUESTO SOFTWARE.

Carnegie Mellon richiede agli utilizzatori di questo software di riinviare a

Software Distribution Coordinator
School of Computer Science
Carnegie Mellon University
Pittsburgh, PA 15213-3890

o alla Software.Distribution@CS.CMU.EDU qualsiasi miglioramento o estensione che essi potranno apportare e garantiscono allla Carnegie Mellon il diritto di ridistribuire questi cambiamenti.

Il file if_ppp.h è sotto la seguente licenza CMU:

La ridistribuzione e l'utilizzo in forme sorgente e binaria, con o senza modifiche, sono concessi purché vengano soddisfatte le seguenti condizioni:

1. Le ridistribuzioni del codice sorgente devono riportare la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero di responsabilità.
2. Le ridistribuzioni in forma binaria sorgente devono riprodurre la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero di responsabilità nella documentazione e/o in altro materiale fornito con la distribuzione.
3. Non è concesso usare il nome dell' Università o i nomi dei suoi collaboratori per girare o promuovere prodotti derivati da questo software senza preventivo e specifico permesso scritto.

QUESTO SOFTWARE VIENE DATO DALLA CARNEGIE MELLON UNIVERSITY E DAI COLLABORATORI "COSÌ COM'È" SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSO MA NON LIMITATA ALLE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE. IN NESSUN CASO L'UNIVERSITÀ E I COLLABORATORI DEBBONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, SPECIALI, A TITOLO D'ESEMPIO O CONSEGUENZIALI (INCLUSO, MA NON LIMITATO AD ESSI, ACQUISIZIONE DI MERCI O SERVIZI SOSTITUTIVI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE ATTIVITÀ PRODUTTIVA) COMUNQUE CAUSATI E SU QUALSIASI TEORIA DI RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO, (INCLUSO NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE IN QUALSIASI MODO DALL' USO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE SE AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.

La seguente licenza copre i file dalla raccolta "Highly Optimized Mathematical Functions for Itanium" della Intel:

Intel License Agreement

Copyright © 2000, Intel Corporation
Tutti i diritti sono riservati.

La ridistribuzione e l'utilizzo in forme sorgente e binaria, con o senza modifiche, sono concessi purché vengano soddisfatte le seguenti condizioni:

* Le ridistribuzioni del codice sorgente devono riportare la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero di responsabilità.
* Le ridistribuzioni in forma binaria sorgente devono riprodurre la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero di responsabilità nella documentazione e/o in altro materiale fornito con la distribuzione.
* Non è concesso usare il nome della Intel Corporation per girare o promuovere prodotti derivati da questo software senza preventivo e specifico permesso scritto.

IL SOFTWARE VIENE DATO DAI DETENTORI DEL COPYRIGTH E DAI COLLABORATORI "COSÌ COM'È" SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATA AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE.
IN NESSUN CASO L'INTEL E I COLLABORATORI DEBBONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, SPECIALI, A TITOLO D'ESEMPIO O CONSEGUENZIALI (INCLUSO, MA NON LIMITATO AD ESSI, ACQUISIZIONE DI MERCI O SERVIZI SOSTITUTIVI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE ATTIVITÀ PRODUTTIVA) COMUNQUE CAUSATI E SU QUALSIASI TEORIA DI RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO, (INCLUSO NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE IN QUALSIASI MODO DALL' USO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE SE AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.

I file inet/getnameinfo.c e sysdeps/posix/getaddrinfo.c sono copyright © di Craig Metz e sono distribuiti sotto la seguente licenza:

La Inner Net License, Version 2.00

Gli autori garantiscono il permesso di ridistribuzione ed uso in forme sorgente e binaria, con o senza modifiche, del software e della documentazione purché vengano soddisfatte le seguenti condizioni:

0. Se ricevete una versione del software che sia specificamente etichettato "Non ridistribuibile" o qualsiasi cosa analoga (controllate il messaggio della versione e/o il README (o Leggimi)), non potete ridistribuire quella versione del software in qualsiasi modo o forma.
1. Bisogna che vengano rispettati tutti i termini degli altri copyright e licenze applicabili.
2. Le ridistribuzioni del codice sorgente devono riportare l'avvertenza di copyright degli autori, quest'elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità.
3. Le ridistribuzioni in forma binaria devono riprodurre l'avvertenza di copyright degli autori, quest'elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità nella documentazione e/o negli altri materiali oggetto della distribuzione.
4. [Il possessore del copyright ha autorizzato la rimozione di questa clausola.]
5. Non è concesso usare il nome degli autori o dei loro collaboratori per girare o promuovere prodotti derivati da questo software senza preventivo e specifico permesso scritto.

IL SOFTWARE VIENE DATO DAGLI AUTORI E DAI COLLABORATORI "COSÌ COM'È" SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATA AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE. IN NESSUN CASO GLI AUTORI E I COLLABORATORI DEBBONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, SPECIALI, A TITOLO D'ESEMPIO O CONSEGUENZIALI (INCLUSO, MA NON LIMITATO AD ESSI, ACQUISIZIONE DI MERCI O SERVIZI SOSTITUTIVI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE ATTIVITÀ PRODUTTIVA) COMUNQUE CAUSATI E SU QUALSIASI TEORIA DI RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO (INCLUSO NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE IN QUALSIASI MODO DALL' USO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE SE AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.

Se questi termini della licenza vi causano un problema reale, contattate l'autore.

libcap

Salvo diversa dichiarazione *esplicita*, il testo seguente descrive le condizioni della licenza che regolano i contenuti di questa versione di libcap per l'uso e la ridistribuzione:

La ridistribuzione e l'utilizzo in forme sorgente e binaria, con o senza modifiche, sono concessi purché vengano soddisfatte le seguenti condizioni:

1. Le ridistribuzioni del codice sorgente devono riportare la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità
2. Le ridistribuzioni in forma binaria sorgente devono riprodurre la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità nella documentazione e/o in altro materiale fornito con la distribuzione.
3. Non è concesso usare il nome degli autori per girare o promuovere prodotti derivati da questo software senza preventivo e specifico permesso scritto.

IN ALTERNATIVA, questo prodotto può essere distribuito rispettando i termini della GNU General Public License, nel qual caso bisogna rispettare i provvedimenti della GNU GPL ANZICHÉ quelle sopra riportate. (Questa clausola è necessaria per un potenziale conflitto fra la GNU GPL e le restrizioni contenute in copyright stile BSD).

QUESTO SOFTWARE VIENE FORNITO "COSÌ COM'È" SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATA AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE. IN NESSUN CASO GLI AUTORI E I COLLABORATORI DEBBONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, SPECIALI, A TITOLO D'ESEMPIO O CONSEGUENZIALI (INCLUSO, MA NON LIMITATO AD ESSI, ACQUISIZIONE DI MERCI O SERVIZI SOSTITUTIVI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE ATTIVITÀ PRODUTTIVA) COMUNQUE CAUSATI E SU QUALSIASI TEORIA DI RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO (INCLUSO NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE IN QUALSIASI MODO DALL'USO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE SE AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.
.

libjpeg

Gli autori NON DANNO alcuna GARANZIA, espressa o implicita, relativa a questo software, alla sua qualità, precisione, commerciabilità o adattabilità ad uno scopo particolare. Questo software viene fornito "COSÌ COM'È", e voi, in veste di utilizzatore, vi assumete interamente il rischio per ciò che riguarda la sua qualità e accuratezza.

Questo software è un copyright © 1991-1998, di Thomas G. Lane.
Tutti i diritti sono riservati salvo quanto sotto specificato.

Qui viene garantito contestualmente il permesso di usare, copiare, modificare e distribuire questo software (o sue parti) per qualsiasi scopo con o senza compenso, purché sottostiate alle seguenti condizioni:

(1) Se viene distribuita qualsiasi parte del codice sorgente per questo software, deve essere incluso il file README (leggimi), con questo copyright e l'avvertenza di Assenza di Garanzia inalterati; e qualsiasi aggiunta, eliminazione o cambiamento apportato ai file originali deve essere chiaramente indicato nella documentazione accompagnatoria.

(2) Se viene distribuito solo il programma eseguibile, la documentazione accompagnatoria deve riportare la seguente indicazione "questo software è parzialmente basato sul lavoro di Independent JPEG Group".

(3) Si concede il permesso di usare questo software solo se l'utilizzatore accetta la piena responsabilità per conseguenze indesiderate; gli autori NON SI ASSUMONO ALCUNA RESPONSABILITÀ per danni di qualsiasi genere.

Queste condizioni si applicano a qualsiasi software derivato da o basato sul codice IJG, non solo alla library non modificata. Se usate il nostro lavoro, siete tenuti a riconoscercelo.

Il permesso NON è concesso per l'uso del nome di uno degli autori dell'IJG o del nome della società a fini pubblicitari in relazione a questo software o prodotti da esso derivati. Questo software può essere solo citato come il "software di Independent JPEG ".

Permettiamo ed incoraggiamo specificamente l'uso di questo software come base di prodotti commerciali, purché tutte le garanzie siano fornite dal venditore del prodotto.

ansi2knr.c è incluso in questa distribuzione per concessione di L. Peter Deutsch, unico proprietario del detentore del copyright: Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA.
ansi2knr.c NON è coperto dal copyright e dalle condizioni di cui sopra, bensì dai consueti termini di distribuzione della Free Software Foundation; principalmente, dovete includere il codice sorgente se lo ridistribuite.
(Vedere il file ansi2knr.c per tutti i dettagli.) Tuttavia, poiché ansi2knr.c non è necessario come parte di nessun programma generato dal codice IJG, questo non vi limita più di quanto facciano i paragrafi precedenti.

La scritta di configurazione Unix "configure" è stata prodotta con GNU Autoconf. È un copyright della Free Software Foundation ma è liberamente ridistribuibile.
La stessa cosa vale per le scritte di supporto (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Un'altra scritta di supporto, install-sh, è copyright della M.I.T., anch'essa liberamente distribuibile.

Sembra che l'opzione di codifica aritmetica della JPEG "spec" sia coperta da brevetti posseduti da IBM, AT&T, e Mitsubishi. Pertanto, la codifica aritmetica non è utilizzabile legalmente senza averne ottenuta una o più licenze. Per questo motivo, dal software libero JPEG è stata tolta la codifica aritmetica. (Poiché la codifica aritmetica dà un vantaggio marginale rispetto al modo Huffman non brevettato, è improbabile che molte implementazioni la supportino.)
Per quanto ne sappiamo, non vi sono restrizioni di brevetto sul restante codice.

Il codice per la distribuzione IJG includeva inizialmente il codice per leggere e scrivere i file GIF.
Per evitare confusione con il brevetto della Unisys LZW, il supporto di lettura GIF è stato tolto del tutto, e lo scrittore GIF è stato semplificato per produrre " GIF non compressi". Questa tecnica non comprende l'algoritmo LZW; i file GIF risultanti sono più grandi del solito, ma sono leggibili da tutti i decodificatori GIF standard.

Ci è stato richiesto di comunicare che
"The Graphics Interchange Format © è un Copyright di proprietà della CompuServe. GIF(sm) è un marchio di servizio di proprietà della CompuServe Incorporated."

libmng

AVVERTENZA DI COPYRIGHT:

Copyright © 2000 Gerard Juyn (gerard@libmng.com)
[Potete inserire comunicazioni aggiuntive dopo questa dichiarazione, se modificate questa fonte]

Ai fini di questo copyright e di questa licenza, "Autori-collaboratori o Contributing Authors" è definita dalla seguente serie di individui:
Gerard Juyn

La MNG Library è fornita "COSÌ COM'È". Gli autori-collaboratori si esonerano da qualsiasi garanzia, espressa o implicita, senza limitazioni, incluse quelle di commerciabilità e di adattabilità per qualsiasi scopo. Gli autori-collaboratori non si assumono alcuna responsabilità per danni diretti, indiretti, accidentali, speciali, a titolo di esempio o conseguenziali che possano derivare dall'uso della MNG Library, anche se è stata comunicata la possibilità di tali danni.

Qui viene garantito contestualmente il permesso di usare, copiare, modificare e distribuire questo codice sorgente (o sue parti) per qualsiasi scopo con o senza compenso, purché sottostiate alle seguenti condizioni:

1. L'origine di questo codice sorgente non deve essere rappresentata erroneamente, non dovete affermare di aver scritto il software originale.
2. Le versioni modificate devono essere chiaramente marcate come tali e non devono essere spacciate come sorgente originale.
3. Questa avvertenza di Copyright non può essere tolta o modificata da qualsiasi sorgente o distribuzione di sorgente modificata.

Gli autori-collaboratori specificamente permettono, senza compenso, ed incoraggiano l'uso di questo codice sorgente come componente per supportare il file formato MNG e JNG nei prodotti commerciali. Se usate in un prodotto questo codice sorgente, i riconoscimenti saranno oltremodo apprezzati.

Parti di questo software sono state adattate dal pacchetto libpng. Sebbene questa libreria (library) supporti tutte le caratteristiche dalla specificazione PNG (in quanto MNG deriva da essa) non richiede il pacchetto libpng. Non richiede la libreria zlib e opzionalmente la libreria IJG jpeg, e/o la libreria "little-cms" di Marti Maria (secondo l'inclusione del supporto rispettivamente per JNG e Full-Color-Management).

La funzione di questa libreria è principalmente quello di leggere e visualizzare le animazioni MNG. Non è concepito come un componente per l'editing dell'immagine vero e proprio! Tuttavia offre creazione e funzionalità di editing ad un livello ridotto.
(future modifiche potranno includere ulteriore supporto per la creazione o l'editing)

libncurses

Copyright © 1998-2003, 2004 Free Software Foundation, Inc.

Il permesso è qui contestualmente garantito, a titolo gratuito, a qualunque persona ottenga copia di questo software e dei file di documentazione associati (il "Software"), per gestire il Software senza restrizioni, inclusi i limiti di usare, copiare, modificare, fondere, pubblicare, distribuire, dare in

sublicenza, e/o vendere copie del Software, e permettere alle persone alle quali il Software viene fornito di fare altrettanto, sottoponendole alle seguenti condizioni:

Il succitato avviso di copyright e questa concessione del permesso devono essere inclusi in tutte le copie o porzioni sostanziali del Software.

IL SOFTWARE VIENE DATO “COSÌ COM'È” SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATA AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE: IN NESSUN CASO GLI AUTORI O I DETENTORI DEL COPYRIGHT DEBBONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER RECLAMI, DANNI O ALTRE RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, ILLECITO O ALTRO, DERIVANTE DA, A SEGUITO DI O IN RELAZIONE AL SOFTWARE O ALL'USO O ALTRI RAPPORTI NEL SOFTWARE.

Salvo diversa indicazione contenuta in quest'avvertenza, il nome dei detentori di copyright sopraindicati non possono essere usati in pubblicità o per scopi promozionali per vendere, usare o altri impieghi di questo Software senza preventiva autorizzazione scritta.

libpng

Questa copia delle avvertenze libpng viene data per vostra comodità. In caso di discordanza fra questa copia e le avvertenze contenute nel file png.h incluso nella distribuzione dell'libpng, prevale quest'ultimo.

COPYRIGHT, ESONERO DA RESPONSABILITÀ e LICENZA:

Se modificate il libpng potete inserire ulteriori avvertenze immediatamente dopo questa comunicazione.

la versione libpng 1.2.6, August 15, 2004, è
Copyright © 2004 Glenn Randers-Pehrson, ed è distribuita secondo lo stesso esonero da responsabilità e licenza del libpng-1.2.5 con i seguenti individui aggiunti alla lista degli Autori-collaboratori
Cosmin Truta

le versioni libpng 1.0.7, July 1, 2000, fino alla 1.2.5 - October 3, 2002, sono Copyright © 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, e sono distribuite secondo lo stesso esonero da responsabilità e licenza del libpng-1.0.6. con i seguenti individui aggiunti alla lista degli Autori-collaboratori
Simon-Pierre Cadieux
Eric S. Raymond
Gilles Vollant

e con le seguenti aggiunte all'esonero di responsabilità:

Non vi è garanzia alcuna contro l'interferenza della fruibilità della library o contro le violazioni. Non vi è garanzia che i nostri sforzi o che la libreria soddisfi tutti vostri scopi o bisogni particolari. Questa library è concessa in uso con tutti i suoi difetti, e l'intero rischio di qualità, performance, precisione insoddisfacente e di sforzi viene assunto dall'utente.

le versioni libpng 0.97, January 1998, fino alla 1.0.6, March 20, 2000, sono Copyright © 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, e sono distribuite secondo lo stesso esonero da responsabilità e licenza del libpng-0.96, con i seguenti individui aggiunti alla lista degli Autori-collaboratori:
Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

le versioni libpng 0.89, June 1996, fino alla 0.96, May 1997, sono Copyright © 1996, 1997 Andreas Dilger
Distribuite secondo lo stesso esonero da responsabilità e licenza del libpng-0.88, con i seguenti individui aggiunti alla lista degli Autori-collaboratori:
John Bowler
Kevin Bracey
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

le versioni libpng 0.5, May 1995, fino alla 0.88, January 1996, sono Copyright © 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

Per gli scopi di questo copyright e di questa licenza, gli “Autori collaboratori” sono definiti come la seguente serie di individui:
Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

La PNG Reference Library è fornita “COSÌ COM'È”. Gli autori-collaboratori (Contributing Authors) e GROUP 42 si esonerano da qualsiasi garanzia, espressa o implicita, senza limitazioni, incluse quelle di commerciabilità e di adattabilità per qualsiasi scopo. Gli autori-collaboratori e il Group 42 non si assumono alcuna responsabilità per danni diretti, indiretti, accidentali, speciali, a titolo di esempio o conseguenziali che possano derivare dall'uso della PNG Reference Library, anche se è stata comunicata la possibilità di tali danni.

Qui viene garantito contestualmente il permesso di usare, copiare, modificare e distribuire questo codice sorgente (o sue parti) per qualsiasi scopo con o senza compenso, purché sottostiate alle seguenti condizioni:

1. L'origine di questo codice sorgente non deve essere rappresentata erroneamente.
2. Le versioni modificate devono essere chiaramente marcate come tali e non devono essere spacciate come sorgente originale.
3. Questa avvertenza di Copyright non può essere tolta o modificata da qualsiasi sorgente o distribuzione di sorgente modificata.

I Contributing Authors (autori-collaboratori) e Group 42, Inc. specificamente permettono, senza compenso, ed incoraggiano l'uso di questo codice sorgente come componente al supporto del file formato PNG nei prodotti commerciali. Se usate in un prodotto questo codice sorgente, i riconoscimenti saranno oltremodo apprezzati.
:

È disponibile una funzione “png_get_copyright”, da usare nei box “about” e simili:

printf("%s",png_get_copyright(NULL));

Inoltre, il logo PNG (in formato PNG, ovviamente) è fornito nei file “pngbar.png” e “pngbar.jpg” (88x31) e “pngnow.png” (98x31).

libpng è certificato da OSI Open Source Software. OSI Certified Open Source è un marchio di certificazione di Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp@users.sourceforge.net
August 15, 2004

libuuid

Copyright © 1996, 1997, 1998, 1999 Theodore Ts'o.
Copyright 1999 Andreas Dilger

La ridistribuzione e l'utilizzo in forme sorgente e binaria, con o senza modifiche, sono concessi purché vengano soddisfatte le seguenti condizioni:

2. Le ridistribuzioni del codice sorgente devono riportare la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità.
2. Le ridistribuzioni in forma binaria sorgente devono riprodurre la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero di responsabilità nella documentazione e/o in altro materiale fornito con la distribuzione.
3. Non è concesso usare il nome dell'Autore per girare o promuovere prodotti derivati da questo software senza preventivo e specifico permesso scritto.

IL SOFTWARE VIENE DATO “COSÌ COM'È” SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATA AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE. IN NESSUN CASO GLI AUTORI DEBBONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, SPECIALI, A TITOLO D'ESEMPIO O CONSEGUENZIALI (INCLUSO, MA NON LIMITATO AD ESSI, ACQUISIZIONE DI MERCI O SERVIZI SOSTITUTIVI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE ATTIVITÀ PRODUTTIVA) COMUNQUE CAUSATI E SU QUALSIASI TEORIA DI RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO, (INCLUSO NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE IN QUALSIASI MODO DALL' USO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE SE AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.

libwrap

Copyright 1995 di Wietse Venema. Tutti i diritti sono riservati. Alcuni file possono essere coperti da altri copyright.

Questo materiale è stato scritto e compilato originariamente da Wietse Venema presso la Eindhoven University of Technology, The Netherlands, in 1990, 1991, 1992, 1993, 1994 e 1995.

La ridistribuzione e l'utilizzo in forme sorgente e binaria, con o senza modifiche, sono concessi purché venga duplicata su ogni copia l'intera avvertenza relativa al copyright.

Il software viene dato “così com'è” senza alcuna garanzia di alcun genere, espressa o implicita, incluse ma non limitate ad esse le garanzie implicite di commerciabilità e adattabilità per uno scopo particolare.

libxml

Salvo diversa annotazione nel codice sorgente (ad esempio. i file hash.c, list.c e i file trio, coperti da una licenza simile ma con differenti avvertenze di Copyright) tutti i file sono:

Qui viene garantito contestualmente il permesso di ottenere una copia gratuita di questo software e dei file che corredano la documentazione associata (il “Software”), per operare con il Software senza restrizioni, incluso (ma non limitato ad essi) il diritto di usare, copiare, modificare, fondere, pubblicare, distribuire, dare in sublicenza, e/o vendere copie del Software, e permettere alle persone che lo ricevono di fare altrettanto, purché alle seguenti condizioni:

Le avvertenze di copyright e di questo permesso devono essere incluse in tutte le copie o porzioni sostanziali del Software.

IL SOFTWARE VIENE DATO “COSÌ COM'È” SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATA AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE: IN NESSUN CASO DANIEL VEILLARD DEVE ESSERE RITENUTO RESPONSABILE PER RECLAMI, DANNI O ALTRE RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, ILLECITO O ALTRO, DERIVANTE DA, A SEGUITO DI O IN RELAZIONE AL SOFTWARE O ALL'USO O ALTRI RAPPORTI NEL SOFTWARE.

Salvo diversa indicazione contenuta in quest'avvertenza, il nome di Daniel Veillard non può essere usato in pubblicità o per scopi promozionali per la vendita, l'uso o altri impieghi di questo Software senza sua preventiva autorizzazione scritta.

Qui viene garantito contestualmente il permesso di usare, copiare, modificare e distribuire questo software per qualsiasi scopo con o senza compenso, purché in tutte le copie appaiano le informazioni relative al copyright e che questa nota relativa al permesso sia presente in tutte le copie.

IL SOFTWARE VIENE DATO “COSÌ COM'È” SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATA AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE. GLI AUTORI E I COLLABORATORI NON SI ASSUMONO ALCUNA RESPONSABILITÀ IN ALCUN MODO CONCEPIBILE.

netkit-inetd

La maggior parte dei file rientra nel seguente copyright, ed essi vengono distribuiti sotto i termini della licenza BSD (/usr/share/common-licenses/BSD):

Alcuni dei codici RPC sono un copyright della Sun Microsystems, e sono regolati dalle seguenti condizioni:

Sun RPC è un prodotto della Sun Microsystems, Inc. ed è fornito per un uso illimitato purché su tutti i supporti a nastro sia inclusa questa legenda e come parte del programma software in toto o in parte. Gli utilizzatori possono copiare o modificare Sun RPC gratuitamente, ma non sono autorizzati a concederlo in licenza o distribuirlo ad altri tranne che come parte di un prodotto o programma sviluppato dall'utilizzatore o con l'espresso consenso scritto della Sun Microsystems, Inc.

SUN RPC È FORNITO “ COSÌ COM'È” SENZA GARANZIE DI QUALSIASI GENERE INCLUSE QUELLE DI DESIGN, COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE, O DERIVANTE DA UN CORSO DI VARIA NATURA (DISTRIBUZIONE, USO O COMMERCIO).

Sun RPC è fornito senza supporto e senza alcun vincolo da parte della Sun Microsystems, Inc. per ciò che ne riguarda l'uso, la correzione, la modifica o l'ampliamento.

SUN MICROSYSTEMS, INC. NON HA ALCUNA RESPONSABILITÀ PER LA VIOLAZIONE DI COPYRIGHT, SEGRETI COMMERCIALI O QUALSIASI BREVETTO PER SUN RPC O QUALSIASI SUA PARTE.

In nessun caso la Sun Microsystems, Inc. sarà ritenuta responsabile per perdite o mancati profitti o altri danni speciali, indiretti o conseguenziali, anche se Sun è stata avvertita della possibilità di tali danni.

Sun Microsystems, Inc.
2550 Garcia Avenue
Mountain View, California 94043

pam

Salvo diversa dichiarazione *esplicita*, il testo seguente descrive le condizioni della licenza che regolano i contenuti di questa versione di Linux-PAM per l'uso e la ridistribuzione:

La ridistribuzione e l'utilizzo in forme sorgente e binaria di Linux-PAM, con o senza modifiche, sono concessi purché vengano soddisfatte le seguenti condizioni:

:1. Le ridistribuzioni del codice sorgente devono riportare la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità.
2. Le ridistribuzioni in forma binaria sorgente devono riprodurre la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità nella documentazione e/o in altro materiale fornito con la distribuzione.
3. Non è concesso usare il nome degli autori per girare o promuovere prodotti derivati da questo software senza preventivo e specifico permesso scritto.

IN ALTERNATIVA, questo prodotto può essere distribuito rispettando i termini della GNU General Public License, nel qual caso bisogna rispettare i provvedimenti della GNU GPL anziché quelle sopra riportate. (Questa clausola è necessaria per un potenziale conflitto fra la GNU GPL e le restrizioni contenute in copyright stile BSD).

QUESTO SOFTWARE VIENE FORNITO“COSÌ COM'È” SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATA AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE. IN NESSUN CASO GLI AUTORI E I COLLABORATORI DEBBONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, SPECIALI, A TITOLO D'ESEMPIO O CONSEGUENZIALI (INCLUSO, MA NON LIMITATO AD ESSI, ACQUISIZIONE DI MERCI O SERVIZI SOSTITUTIVI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE ATTIVITÀ PRODUTTIVA) COMUNQUE CAUSATI E SU QUALSIASI TEORIA DI RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO, (INCLUSO NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE IN QUALSIASI MODO DALL'USO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE SE AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.

portmap

Autore:
Wietse Venema (wietse@wzv.win.tue.nl), dept. of Mathematics and Computing Science, Eindhoven University of Technology, The Netherlands.

Alcuni Componenti:

La ridistribuzione e l'utilizzo in forme sorgente e binaria, con o senza modifiche, sono concessi purché vengano soddisfatte le seguenti condizioni:

1. Le ridistribuzioni del codice sorgente devono riportare la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità.
2. Le ridistribuzioni in forma binaria sorgente devono riprodurre la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità nella documentazione e/o in altro materiale fornito con la distribuzione.
3. Tutto il materiale pubblicitario relativo alle caratteristiche o all'uso di questo software deve riportare il seguente riconoscimento:

   Questo prodotto include software sviluppato dall'University of California, Berkeley e dai suoi collaboratori.
4. Non è concesso usare il nome dell'Università o i nomi dei suoi collaboratori per girare o promuovere prodotti derivati da questo software senza preventivo e specifico permesso scritto.

IL SOFTWARE VIENE DATO DAI MEMBRI DEL CONSIGLIO DELL'UNIVERSITÀ E DAI COLLABORATORI “COSÌ COM'È” SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATA AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE E DI NON VIOLAZIONE.
IN NESSUN CASO I MEMBRI DEL CONSIGLIO E I COLLABORATORI DEBBONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, SPECIALI, A TITOLO D'ESEMPIO O CONSEGUENZIALI (INCLUSO, MA NON LIMITATO AD ESSI, ACQUISIZIONE DI MERCI O SERVIZI SOSTITUTIVI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE ATTIVITÀ PRODUTTIVA) COMUNQUE CAUSATI E SU QUALSIASI TEORIA DI RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO, (INCLUSO NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE IN QUALSIASI MODO DALL'USO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE SE AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.

Alcuni dei codici RPC sono un copyright della Sun Microsystems, e sono regolati dalle seguenti condizioni:

Sun RPC è un prodotto della Sun Microsystems, Inc. ed è fornito per un uso illimitato purché su tutti i supporti a nastro sia inclusa questa legenda e come parte del programma software in toto o in parte. Gli utilizzatori possono copiare o modificare Sun RPC gratuitamente, ma non sono autorizzati a concederlo in licenza o distribuirlo ad altri tranne che come parte di un prodotto o programma sviluppato dall'utilizzatore o con l'espresso consenso scritto della Sun Microsystems, Inc.

SUN RPC È FORNITO "COSÌ COM'È" SENZA LE GARANZIE DI QUALSIASI GENERE INCLUSE QUELLE DI DESIGN, COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE, O DERIVANTE DA UN CORSO DI VARIA NATURA DISTRIBUZIONE, USO O COMMERCIO.

Sun RPC è fornito senza supporto e senza alcun vincolo da parte della Sun Microsystems, Inc. per ciò che ne riguarda l'uso, la correzione, la modifica o l'ampliamento.

SUN MICROSYSTEMS, INC. NON HA ALCUNA RESPONSABILITÀ PER LA VIOLAZIONE DI COPYRIGHT, SEGRETI COMMERCIALI O QUALSIASI BREVETTO PER SUN RPC O QUALSIASI SUA PARTE.

In nessun caso la Sun Microsystems, Inc. sarà ritenuta responsabile per perdite o mancati profitti o altri danni speciali, indiretti o conseguenziali, anche se Sun è stata avvertita della possibilità di tali danni.

Sun Microsystems, Inc.
2550 Garcia Avenue
Mountain View, California 94043

shadow

Questo software è un copyright 1988 - 1994, di Julianne Frances Haugh. Tutti i diritti sono riservati.

La ridistribuzione e l'utilizzo in forme sorgente e binaria, con o senza modifiche, sono concessi purché vengano soddisfatte le seguenti condizioni:

1. Le ridistribuzioni del codice sorgente devono riportare la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità.
2. Le ridistribuzioni in forma binaria sorgente devono riprodurre la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità nella documentazione e/o in altro materiale fornito con la distribuzione.
3. Non è concesso usare il nome di Julianne F. Haugh e quello dei suoi collaboratori per girare o promuovere prodotti derivati da questo software senza suo preventivo e specifico permesso scritto.

IL SOFTWARE VIENE DATO DA JULIE HAUGH E DAI SUOI COLLABORATORI "COSÌ COM'È" SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATA AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE.
IN NESSUN CASO JULIE HAUGH E I SUOI COLLABORATORI DEBBONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, SPECIALI, A TITOLO D'ESEMPIO O CONSEGUENZIALI (INCLUSO, MA NON LIMITATO AD ESSI, ACQUISIZIONE DI MERCI O SERVIZI SOSTITUTIVI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE ATTIVITÀ PRODUTTIVA) COMUNQUE CAUSATI E SU QUALSIASI TEORIA DI RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO, (INCLUSO NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE IN QUALSIASI MODO DALL'USO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE SE AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.

Questo codice sorgente è correntemente archiviato su ftp.uu.net nella porzione comp.sources.misc degli archivi USENET. Potete anche contattare l'autore, Julianne F. Haugh, all'indirizzo jfh@tab.com se avete domande riguardanti questo pacchetto.

QUESTO SOFTWARE VIENE DATO DAGLI AUTORI "COSÌ COM'È". ESSI NON RISPONDONO PER QUALSIASI CONSEGUENZA DERIVANTE DAL SUO USO. L'UTILIZZATORE È L'UNICO RESPONSABILE PER LA MANUTENZIONE DI QUESTO PACCHETTO SOFTWARE. GLI AUTORI NON HANNO ALCUN OBBLIGO DI FORNIRE MODIFICHE O MIGLIORAMENTI. L'UTILIZZATORE È INCORAGGIATO AD INTRAPRENDERE TUTTI I PASSI NECESSARI PER PROTEGGERSI DALLA PERDITA ACCIDENTALE DELLE INFORMAZIONI O DELLE RISORSE DELLA MACCHINA.

I file sorgente : login_access.c, login_desrpc.c, login_krb.c sono derivati dal pacchetto logdaemon-5.0, che è sotto la seguente licenza:

Copyright 1995 di Wietse Venema. Tutti i diritti sono riservati. I file singoli potrebbero essere coperti da altri copyright (come riportato nel file stesso.)

Questo materiale è stato scritto e compilato originariamente da Wietse Venema presso la Eindhoven University of Technology, The Netherlands, nel 1990, 1991, 1992, 1993, 1994 e 1995.

La ridistribuzione e l'utilizzo in forme sorgente e binaria, con o senza modifiche, sono concessi purché venga duplicata su ogni copia l'intera avvertenza relativa al copyright.

Il software viene dato "così com'è" senza alcuna garanzia di alcun genere, espressa o implicita, incluse, ma non limitate ad esse, le garanzie implicite di commerciabilità e adattabilità per uno scopo particolare.

sudo

Sudo è distribuito sotto la seguente licenza stile BSD:

Copyright © 1994-1996, 1998-2003 Todd C. Miller
<Todd.Miller@courtesan.com>
Tutti i diritti sono riservati.

La ridistribuzione e l'utilizzo in forme sorgente e binaria, con o senza modifiche, sono concessi purché vengano soddisfatte le seguenti condizioni:

1. Le ridistribuzioni del codice sorgente devono riportare la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità.
2. Le ridistribuzioni in forma binaria sorgente devono riprodurre la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità nella documentazione e/o in altro materiale fornito con la distribuzione.
3. Non è concesso usare il nome dell'Autore per girare o promuovere prodotti derivati da questo software senza il suo preventivo e specifico permesso scritto.
4. I prodotti derivati da questo software non possono essere chiamati "Sudo" né può apparire "Sudo" nei loro nomi senza specifico e preventivo permesso scritto dell'autore.

IL SOFTWARE VIENE DATO "COSÌ COM'È" SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATE AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE.
IN NESSUN CASO I CONCEDENTI DEBBONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, SPECIALI, A TITOLO D'ESEMPIO O CONSEGUENZIALI (INCLUSO, MA NON LIMITATO AD ESSI, ACQUISIZIONE DI MERCI O SERVIZI SOSTITUTIVI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE ATTIVITÀ PRODUTTIVA) COMUNQUE CAUSATI E SU QUALSIASI TEORIA DI RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO, (INCLUSO NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE IN QUALSIASI MODO DALL'USO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE SE AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.

Sponsorizzato in parte dalla Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) e da Air Force Research Laboratory, Air Force Materiel Command, USAF, sotto il numero di accordo F39502-99-1-0512.

In aggiunta, lsearch.c, fnmatch.c, getcwd.c, snprintf.c, strcasecmp.c e fnmatch.3 hanno la seguente licenza UCB:

Copyright © 1987, 1989, 1990, 1991, 1993, 1994
I membri del consiglio della University of California. Tutti i diritti sono riservati.

La ridistribuzione e l'utilizzo in forme sorgente e binaria, con o senza modifiche, sono concessi purché vengano soddisfatte le seguenti condizioni:

1. Le ridistribuzioni del codice sorgente devono riportare la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità.
2. Le ridistribuzioni in forma binaria sorgente devono riprodurre la succitata comunicazione di copyright, questo elenco di condizioni e il seguente esonero da responsabilità nella documentazione e/o in altro materiale fornito con la distribuzione.
3. Non è concesso usare il nome dei Membri del Consiglio o dei collaboratori per girare o promuovere prodotti derivati da questo software senza il loro preventivo e specifico permesso scritto.

IL SOFTWARE VIENE DATO DAI MEMBRI DEL CONSIGLIO E DAI COLLABORATORI "COSÌ COM'È" SENZA ALCUNA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE MA NON LIMITATE AD ESSE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E ADATTABILITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE.
IN NESSUN CASO I MEMBRI DEL CONSIGLIO E I COLLABORATORI DEBBONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, SPECIALI, A TITOLO D'ESEMPIO O CONSEGUENZIALI (INCLUSO, MA NON LIMITATO AD ESSI, ACQUISIZIONE DI MERCI O SERVIZI SOSTITUTIVI; PERDITA D'USO, DI DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE ATTIVITÀ PRODUTTIVA) COMUNQUE CAUSATI E SU QUALSIASI TEORIA DI RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, RESPONSABILITÀ OGGETTIVA O ILLECITO, (INCLUSO NEGLIGENZA O ALTRO) DERIVANTE IN QUALSIASI MODO DALL'USO DI QUESTO SOFTWARE, ANCHE SE AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.

zlib

Questo software è fornito 'così com'è', senza alcuna garanzia espressa o implicita. In nessun caso gli autori possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi danno possa derivare dall'uso di questo software.

Qui viene garantito contestualmente il permesso di usare il software per qualsiasi scopo, incluse le applicazioni commerciali, e di modificarlo e ridistribuirlo gratuitamente, purché sottostiate alle seguenti condizioni:

1. L'origine di questo software non deve essere rappresentata erroneamente e non dovete attribuirvene la paternità. Se usate questo software in un prodotto, è gradita — anche se non è indispensabile — una citazione di riconoscimento.
2. Le versioni sorgenti modificate devono essere chiaramente marcate come tali e non devono essere spacciate come software originale.
3. Questa avvertenza di Copyright non può essere tolta o modificata da qualsiasi distribuzione di sorgente.

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

Se in un prodotto usate la libreria zlib library, gradiremmo *non* ricevere lunghi documento legali da firmare. I lavori "sorgente" sono dati gratuitamente ma senza garanzia di alcun genere. La libreria o library è stata scritta interamente da Jean-loup Gailly e Mark Adler; essa non include codici di Terzi.

Se ridistribuite sorgenti modificate, gradiremmo che includeste nella storia del file ChangeLog le informazioni che documentano i vostri cambiamenti. Leggete cortesemente le FAQ per ulteriori informazioni sulla distribuzione delle versioni sorgente modificate.

Nota sulla distribuzione del codice sorgente

Per tre anni successivi dalla data di spedizione finale dalla fabbrica, potete richiedere alla Yamaha il codice sorgente per qualsiasi porzione del prodotto che viene dato in licenza e che è regolato dalla GNU General Public License, scrivendo a :

MP business unit PA•DMI Division, YAMAHA Corporation
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPAN

Il codice sorgente vi verrà fornito senza alcun costo; tuttavia, vi chiederemo di rimborsarci le spese di spedizione.

- Notate che non ci assumiamo responsabilità di alcun genere per danni derivanti da cambiamenti (aggiunte/cancellazioni) apportati da Terzi al software per questo prodotto (o altri soggetti autorizzati dalla Yamaha).
- Notate che il riutilizzo del codice sorgente rilasciato come pubblico dominio dalla Yamaha non è garantito, e che la Yamaha non si assume alcuna responsabilità di qualsiasi genere per il codice sorgente.
- Il codice sorgente può essere scaricato dal seguente indirizzo:
  http://www.yamahasynth.com/download/source/motifxs/

Per ulteriori dettagli sui prodotti, rivolgetevi alla Yamaha
o al distributore più vicino tra quelli sotto elencati.

NORD AMERICA

CANADA
Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.
Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRALE & SUD AMERICA

MEXICO
Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRASILE
Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4' andar, Itaim Bibi,
CEP 04534-013 Sao Paulo, SP. BRAZIL
Tel: 011-3704-1377

ARGENTINA
Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA E ALTRI PAESI LATINO-AMERICANI/ CARAIBICI
Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPA

REGNO UNITO
Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRLANDA
Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANIA
Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SVIZZERA/LIECHTENSTEIN
Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA
Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

REPUBBLICA CECA/SLOVACCHIA/ UNGHERIA/SLOVENIA
Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria, CEE Department
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-602039025

POLONIA
Yamaha Music Central Europe GmbH
Sp.z. o.o. Oddzial w Polsce
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland
Tel: 022-868-07-57

PAESI BASSI/ BELGIO/LUSSEMBURGO
Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Benelux
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

FRANCIA
Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALIA
Yamaha Musica Italia S.P.A.
Combo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAGNA/PORTOGALLO
Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GRECIA
Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SVEZIA
Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DANIMARCA
YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 6A
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLANDIA
F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORVEGIA
Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ISLANDA
Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

ALTRI PAESI EUROPEI
Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MEDIO ORIENTE

TURCHIA/CIPRO
Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

ALTRI PAESI
Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

REPUBBLICA POPOLARE CINESE
Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA
PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

COREA
Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA
Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

FILIPPINE
Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE
Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebor Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN
Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILANDIA
Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

ALTRI PAESI ASIATICI
Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA
Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NUOVA ZELANDA
Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

PAESI NELL'OCEANO PACIFICO
Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

CASA MADRE **Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2445



Yamaha Web Site (English only)
http://www.yamahasynth.com/

Yamaha Manual Library
http://www.yamaha.co.jp/manual/

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation

WG97440 704MWDH6.3-02B0
Printed in Japan
710CR1.3-01